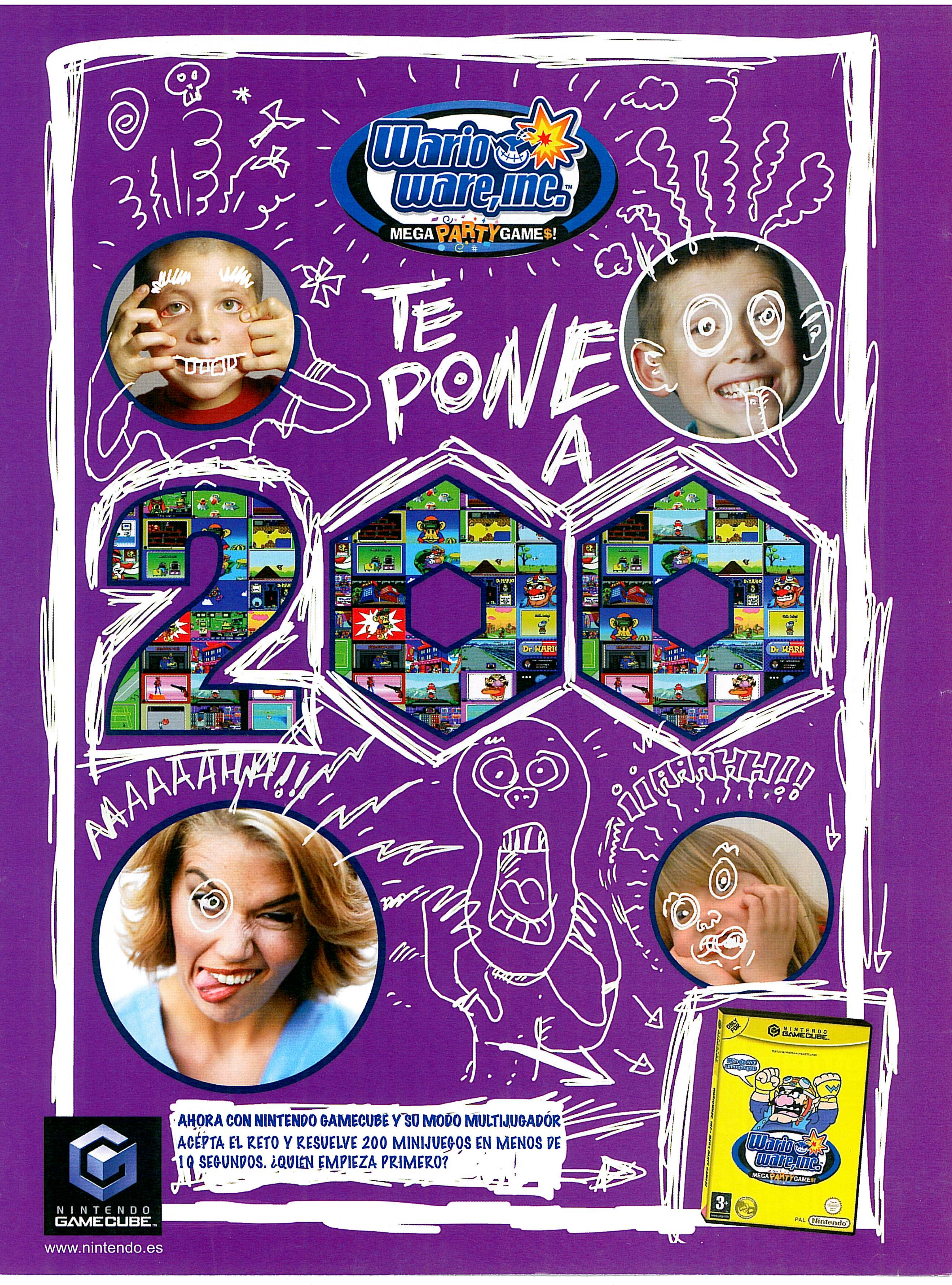

2'99€
200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS
REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | GB COLOR
HOBBY PRESS
Nintendo Acción
PÓSTER EXCLUSIVO DE POKéMON
Pokémon
Edición Rojo Fuego
Edición Verde Hoja
¡¡NO TE LO PIERDAS!!
¡¡SIGUE NUESTRAS GUÍAS!!
SPIDERMAN 2
METROID ZERO
POKéMON COLOSSEUM
¡¡MÁXIMA ACCIÓN PARA TU GAMECUBE!!
METROID 2
CALL OF DUTY
GOLDENEYE
GUÍA DE COMPRAS
Los mejores juegos para GameCube, Game Boy Color y GB Advance
¡ROJO FUEGO Y VERDE HOJA, YA EN TU GBA!
¡¡A TOPE CON POKéMON!!
¡¡Review especial del mejor juego Pokémon!!
Nº 143
OCTUBRE 2004
8 424094 810024
00143
¡¡CARGAMENTO DE NOVEDADES PARA CUBE!!
ANIMAL CROSSING
FIFA 2005
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
MARIO TENNIS
INTERNATIONAL Nintendo LICENSED PRODUCT



Wario ware, inc.
MEGA PARTY GAME$!
TE PONE A 200
AAAAAHH!!
¡¡ARRGHH!!
AHORA CON NINTENDO GAMECUBE Y SU MODO MULTIJUGADOR ACEPTA EL RETO Y RESUELVE 200 MINIJUEGOS EN MENOS DE 10 SEGUNDOS. ¿QUIÉN EMPIEZA PRIMERO?
NINTENDO GAMECUBE
www.nintendo.es
Wario Ware Inc.* © 2003, 2004 Nintendo. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo.

# SUMARIO Nº 143 | OCTUBRE 2004

## PORTADA

Lee y flipa con la primera review de **POKéMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA**

Te contamos con detalle cómo es el nuevo Pokémon.

**PÁGINA 30**




## NOVEDAD

El juego más rompedor que encontrarás en GC es **ANIMAL CROSSING**

Llega un nuevo "simulador de vida" que te va a dejar sin palabras.



**PÁGINA 36**

## GUÍA

Descubre todos los secretos de **METROID ZERO MISSION**

Paso a paso todos los trucos para salir vivo de esto.



**PÁGINA 68**

## PREVIEW

**PIKMIN 2,** vuelven Olimar y sus "bichos"

Así será la nueva entrega del genial proyecto de Miyamoto.

**PÁGINA 14**

## REPORTAJE

Los últimos detalles sobre la portátil que va a revolucionar el mundo: **NINTENDO DS**

Entérate de las últimas características, mira el diseño definitivo y empápate de todos los juegos que van a salir para la súpermaquina.



**PÁGINA 10**



CÓDIGO P.E.G.I. DE CLASIFICACIÓN





















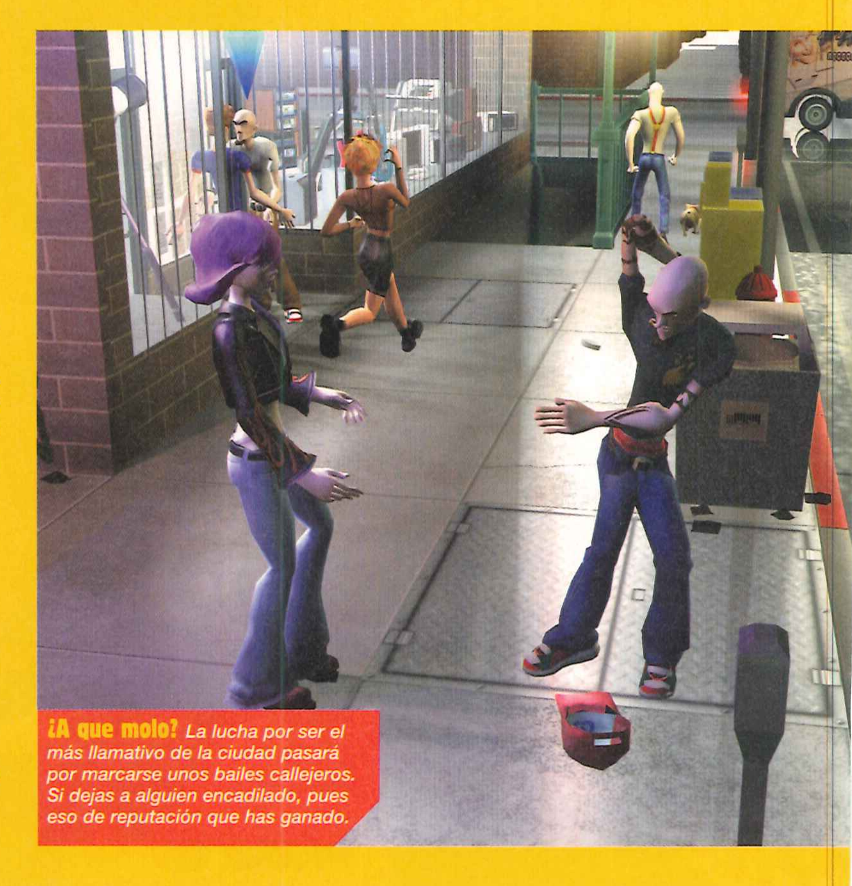


¿Quieres ser **el tío más molón** de toda la ciudad? ¡Sé **un Urbz**!

# LOS URBZ VENDRÁN A NINTENDO EN NOVIEMBRE

## Como cualquier Pokémon, todo evoluciona. Y la evolución de «Los Sims» no puede vivir en cualquier sitio: ¡«Los Urbz» llegan a tu ciudad!

El pasado 23 de agosto EA nos invitó a visitar sus oficinas para presentarnos a las nuevas criaturas paridas por los creadores (por sus mentes, vamos) de los Sims: «Los Urbz», de Maxis. Unos Sims "acelerados" que tienen que estar **en acción durante las 24 horas de los 7 días de la semana, vestir con prendas llamativas y vivir en los sitios más atractivos, inusuales,** chics... ser los más guays de la ciudad, vamos. Y para ayudarles, estaremos nosotros. Si tenemos una Cube, lo primero será elegir la pinta que tendrá nuestro personaje al principio. Dependiendo de cómo lo vistamos, nuestro chaval/a podrá introducirse en unos u otros ambientes de la ciudad. Habrá que escoger entre uno de los **nueve distritos** que se nos ofrecerán y, a partir de ahí, encontrar la manera de zampar manjares dignos de reyes, vestir las mejores prendas y así **conseguir una buena reputación** entre tus congéneres. Tan vanas metas se podrán desarrollar a cualquier hora en «The Urbz». **La ciudad no dormirá** y durante las noches también podrás ir a **sitios guachis como el Bar Sushi o el CiberCafé.** Menos mal que al menos podremos ponerlos a trabajar durante un ratito en esos mismos lugares, o en otros más chungos, como "el desguace ilegal" o "Fuegos Artificiales de Contrabando S.A.". Lo bueno de trabajar es que se hará mediante una pulsación seriada de botones. Así, **quien más rápido pulse los botones antes terminará el curro.** ¿Y en GBA? También habrá ciudad para todos. Será Urbania y tendrá una economía de pena. Tú tendrás que "levantar el país" jugando **8 minijuegos,** explorando **25 zonas** y haciéndote con **más de 120 objetos.** ¡Y con conexión a Cube!



**¡A que molo!** *La lucha por ser el más llamativo de la ciudad pasará por marcarse unos bailes callejeros. Si dejas a alguien encadilado, pues eso de reputación que has ganado.*

# GAME BOY ADVANCE BAJA DE PRECIO EN USA Y JAPÓN

## Todo hace suponer que también nos saldrá más barata a nosotros...

Menuda bajada de precio le han metido a la GBA SP en Estados Unidos y Japón. A los americanos les cuesta **20 Dólares menos que antes (79.99 $),** y a los japoneses así como **3.000 Yens menos (9.800 ¥)**. Este recorte de precio llega justo antes del lanzamiento de Pokémon Rojo Fuego y Hoja Verde, con lo que está clarísimo que tanto los juegos como la consola van a arrasar en las listas de ventas. Aquí también tendremos estas ediciones el 1 de octubre así que... ¿bajará el precio de GBA SP en España? Nosotros apostamos por el sí. Pronto se verá...

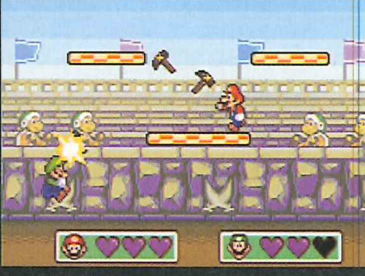
# MARIO PARTY PARA TU GBA

## Toda la diversión del "Party" en la palma de tu mano, en diciembre.

¡¡La locura llega a GBA!! Si Mario Party ha roto todos los moldes en CUBE, imaginaos lo que puede pasar en su versión Game Boy. **¡¡Podrás jugar sus 60 nuevos minijuegos** en cualquier parte!! ¡¡Y **luchar contra un amiguete en modo batalla... o compartir con él** todo lo que hayas conseguido!! Entre otras cosas habrás pillado unos deliciosos gadgets (no, galletas no, gadgets) que podremos comprar con monedas. Los citados utensilios incluirán cosas tan divertidas como un medidor de compatibilidad entre tu amiguete (o amiguita) y tú mismo. Es para alucinar. Este diciembre.



*El tablero, los chicos de Nintendo... y 60 nuevos minijuegos. ¡¡Este es mi "Party"!!*



*Una vez abiertos los minijuegos, podremos volver a disfrutarlos en cualquier momento.*

**Los estilos más modernos.** Las tendencias de moda más actuales se verán reflejadas en «Los Urbz». ¿Cuántas chicas visten como estas dos guaperas, de un tiempo a esta parte? Pues eso, muchas y más que habrá.

**¡Mari Puri! ¡Juana Luis!** Los personajes te reconocerán y te saludarán al reencontrarse contigo. Y si llevas un nuevo peinado, o ropa ¡se fijarán en ello! ¡Qué bien, sí!

**Creador de gentes variadas.** En los Urbz, además de elegir nuestras medidas al centímetro, podremos adornar a nuestro chaval con tatuajes.

**Los personajes secundarios.** Nos serán de gran ayuda. Muchos de ellos nos guiarán si nos perdemos, sugerirán un tipo de comportamiento o nos presentarán a sus amistades.

# «PAPER MARIO 2» SE ESTRENA EN NOVIEMBRE EN TU GAMECUBE

## El nuevo RPG de Nintendo te sorprenderá por sus originales gráficos y jugabilidad.

«Paper Mario 2» por fin se asoma a nuestras GameCube. Será el 12 de noviembre cuando aterrice por aquí el nuevo RPG de Mario. Que no sólo **será muy, muy bonito,** conste, sino que además promete **diversión y jugabilidad a montones.** Con la excusa de rescatar a la secuestrada Peach, nos embarcaremos en un viaje lleno de sorpresas y combates. Batallas que resolveremos por turnos y con audiencia, como en un teatro. Si les deslumbramos, nos premiarán con superataques. Si no, nos arrojarán cosas. El **sistema de combate ofrecerá innumerables posibilidades** que incluirán objetos, combos, ataques especiales, y la capacidad de ajustar la potencia del golpe con ayuda del mando. Añadidle eso tan chulo de coleccionar monedas y comprar ítems, y tendréis un **juego objeto de deseo.**



**Papiroflexia.** Mario usará su dominio del papel para convertirse en avioncito de papel o barquito velero.

# ¡¡TE MARCARÁS UN BUEN FATALITY EN GAMECUBE!!

## La noticia se confirma por fin: habrá «MK:Deception» para GC.

Midway acaba de confirmar que ya está en marcha la versión GC de «Mortal Kombat: Deception». La última entrega de este "sagrado" arcade de lucha promete más caña que nunca. Habrá un **nuevo sistema de golpes con mayor profundidad y brutalidad,** tendremos también múltiples fatalities por personajes, nuevos modos de juego y opciones exclusivas para la versión de GameCube. Fans de la lucha: felicidades. Pronto llega lo mejor. Sí, en el **primer trimestre de 2005.**



**+18.** *Esta entrega será más bestia que nunca, así que si sois todavía muy jóvenes...*

**Mileena.** *Los luchadores clásicos se combinarán con nuevos participantes. A la batalla regresarán 11 personajes (entre ellos Mileena), y se estrenarán tres: Shujinko, Ashrah y Hotaru. Pronto veremos de lo que serán capaces.*

# COCHES, PERSECUCIONES Y CARRERAS A TOPE EN TU GBA

## ¡Atentos a «Payback», va a convertirse en uno de los títulos bomba del año!

Mucho ojo con el juegazo que acaba de anunciar **Zoo Digital para GBA**. Se llama «Payback» y va a convertir nuestra portátil en un escenario de **carreras callejeras, persecuciones y delincuencia al más puro estilo GTA.** En **decorados totalmente 3D** cumpliremos una serie de encarguitos que nos llevarán por **10 ciudades diferentes.** En cada una encontraremos distintos secretos, armas y vehículos. Hablando de esto, podremos manejar una amplia galería, desde deportivos o familiares hasta furgonetas, helicópteros, autobuses o ¡¡tanques!! Para los más hooligan se incluirá un opción "carrera" que irá midiendo nuestros progresos como "hombre más buscado de la ciudad".







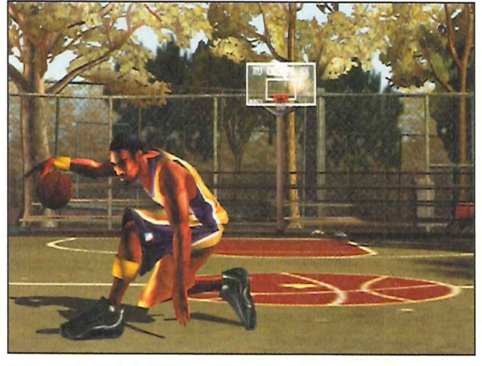
*Dos buenas pantallas de «Payback», para que alucinéis con el toque gráfico y la espectacularidad. Flipad más todavía: lo tendremos en octubre, o sea ya mismo.*

# EH TÚ, DÍMELO EN LA CALLE... ¡¡JUGANDO AL BASKET!!

## Las estrellas del baloncesto "se lo dicen en la calle" en el nuevo «NBA Street V3».

La tercera entrega del cañero «NBA Street» va a hacer las delicias de los **fans más radicales del basket.** En su diseño se está haciendo hincapié en las posibilidades de **"customización"** y en crear una **inmensa variedad de modos de juego.** La idea es imaginar el futuro del basket callejero y plasmarlo en este juego. Y a ti te tocará disfrutarlo, poner en liza los **movimientos más creativos controlando a las estrellas TOP del basket** (las de ahora y las de antes, pero siempre las mejores); jugando en santuarios de este deporte en USA o haciéndotelos tú mismo desde la nada. Tienes que ser el mejor. **Dominar la calle, el concurso de mates, romper con todas las normas.** Si te apetece la idea, «NBA Street V3» estará listo a principios de 2005. La calidad la pone el equipo de EA Sports Big que está detrás de «NBA Live» en los estudios de Canadá.





*Las primeras imágenes del juego impresionan, ¿eh? Promete un espectáculo de animaciones, eso seguro.*

# NINTENDATA

→ **2.240.000**
**Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja se han vendido ya en Japón.** Las nuevas ediciones están arrasando en Japón, y prometen hacer lo mismo en su llegada a Europa.

→ **1.680.739** Game Boy Advance SP se han vendido en Japón desde principios de 2004.

→ **279.000** Paper Mario 2 de GameCube se han llevado hasta ahora los japoneses a casa.

→ **122.400** Super Mario Bros 2: NES Classics han salido ya de las tiendas niponas.

→ **94.566** Final Fantasy I+II se vendieron en los primeros cinco dias de venta en Japón.

# QUE LA FUERZA TE ACOMPAÑE



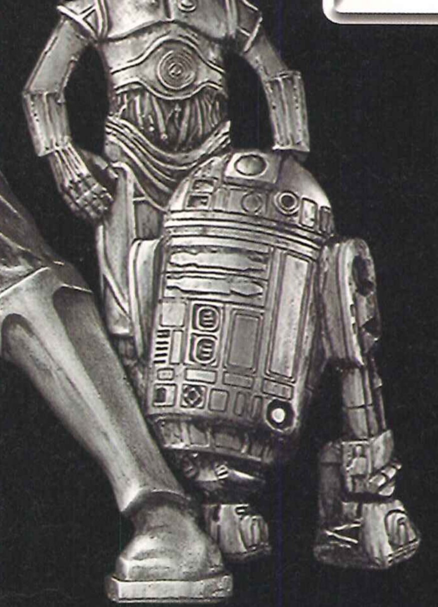
¡El único juego para GBA con toda la acción de la Trilogía de **Star Wars™**!



Como Luke Skywalker, utiliza los asombrosos poderes Jedi para luchar contra las tropas imperiales, Darth Vader y otros enemigos clásicos de **Star Wars**.

Lucha contra tus amigos en los modos multijugador "combate aéreo" y "capturar la bandera"



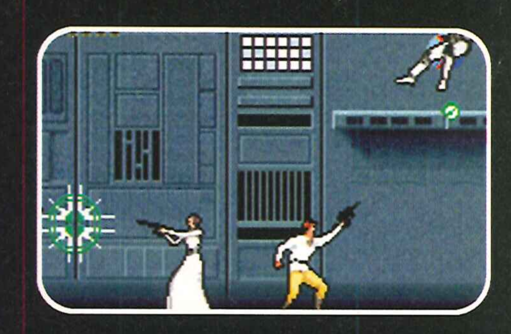



STAR WARS™ TRILOGY

APPRENTICE OF THE FORCE™







3+ www.pegi.info



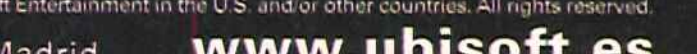








UBISOFT. Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres. Playa de Liencres, nº 2, planta 1ª. Ctra. N-VI km. 24 28230 Las Rozas. Madrid.




UBISOFT

# ¡¡SÍ, ES «GRAND THEFT AUTO»!!

## El juego más esperado por todos los nintenderos, por fin se confirma en GBA.

Vinnie y tú acababais de cumplir el último encarguito de la mafia. Pero justo cuando habíais conseguido reunir el dinero para escapar de todo esto, Vinnie es "cazado" y tú tienes a toda la policía tras de ti. Antes de huir es momento de localizar a los asesinos de Vinnie y tener una "charla" con ellos.

Con este **novedoso guión: vengar la muerte de tu amigo, Rockstar y Digital Eclipse** llevan por fin el venerado «GTA» a Game Boy Advance. La acción sucederá en **Liberty City,** dividida en islas y barrios cada uno con su estilo. Allí tendrás **cientos de misiones que cumplir,** con objetivos principales y secundarios que nos convertirán en **enfermeros, bomberos o vigilantes,** y nos harán participar en carreras callejeras o ¡saqueos! Todos tranquilos porque **habrá multitud de vehículos para buscar y conducir,** que todavía no lo habíamos dicho: tendremos monovolúmenes, deportivos, furgonetas... ¡Se nos hace la boca agua! En fin, no tardará mucho: el **29 de octubre** estará disponible.




*Los desarrolladores han elegido perspectiva aérea para controlar la acción. Jugabilidad asegurada.*

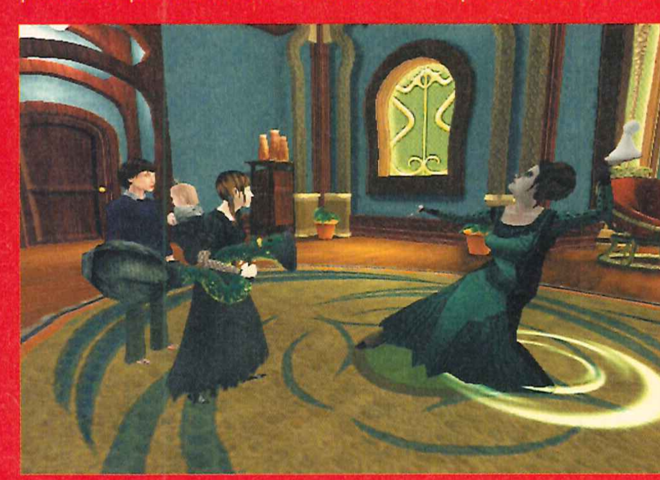



*Podremos buscar y conducir un montón de coches con los que habrá que cumplir cientos de misiones.*

# EL JUEGO DE LA NUEVA PELI DE JIM CARREY

## Atentos a su nombre: 'Una serie de catastróficas desdichas...'

Si aún no los conoces, puedes ir preparándote para el aluvión que te espera. Los **tres jóvenes huérfanos que protagonizan libros y película** se van a hacer más famosos que Potter, y sin tanta suerte como él. En **"Una serie de catastróficas desdichas de Lemony Snicket" se nos narran los episodios de mala suerte que rodean a Violet, Klaus y Sunny Baudelaire.** Tres chicos encantadores, pero muy desgraciados. El juego que lanzará **Activision en noviembre** se basa en la película de Jim Carrey y promete capturar a los fans de las aventuras. ¡Pronto, mucho más!

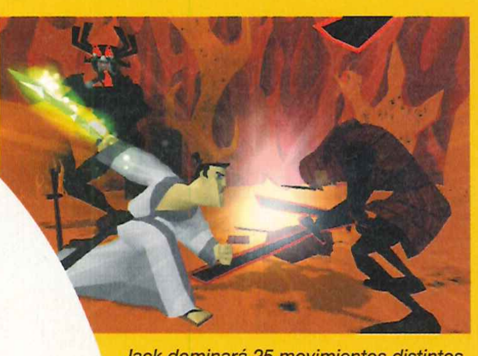


*«Una serie de catastróficas desdichas...» será una aventura 3D en la que resolveremos 17 misiones controlando a cualquiera de los protagonistas.*

# DE LA TELE A TU CUBE

## «Samurai Jack» es lo más nuevo en juegos de acción para GC.

Jack es una estrella de la tele: su serie en **Cartoon Network arrasa,** así que celebramos como Dios manda su llegada a GameCube. Porque además nos regala un juego de acción a tope, con **movimientos explosivos** sacados de la serie, espadas mágicas, shurikens, opción de ralentizar el tiempo y también acertijos y plataformas. Si te mola, ya está disponible.



*Jack dominará 25 movimientos distintos, todos sacados de su serie de televisión.*

# PROFESIÓN: BOLA DE PINBALL

## Mario se "dará de cabezazos" en GBA este noviembre para salvar a la princesa.

Para rescatar a Peach, Mario es capaz de cualquier cosa. Si es necesario, hasta puede **transformarse en boloncio de pinball.** Qué pasión, oye. Pero a nosotros nos encanta, porque este juego promete ser una bomba de diversión. **Mario será la estrella... redonda, y la acción tendrá lugar en cinco mundos con sus escenarios favoritos.** Será desde la perspectiva de una máquina de pinball, y con los **gráficos luminosos y divertidos** que muestran todos los juegos del fontanero. El caso es que nos hemos enterado de que lo tendremos por aquí a **finales de noviembre,** y hemos querido celebrarlo con vosotros. ¿Listos para convertiros vosotros mismos en flipper para salvar la vida de Peach? Que se enteren los Pokémon, el pinball de Mario quiere darles mil vueltas. Y desde luego por sorpresas no va a quedar. Aunque parece que a Mario le va a acabar doliendo la cabeza de tanto rebote.





**GANADORES DE LOS CONCURSOS**

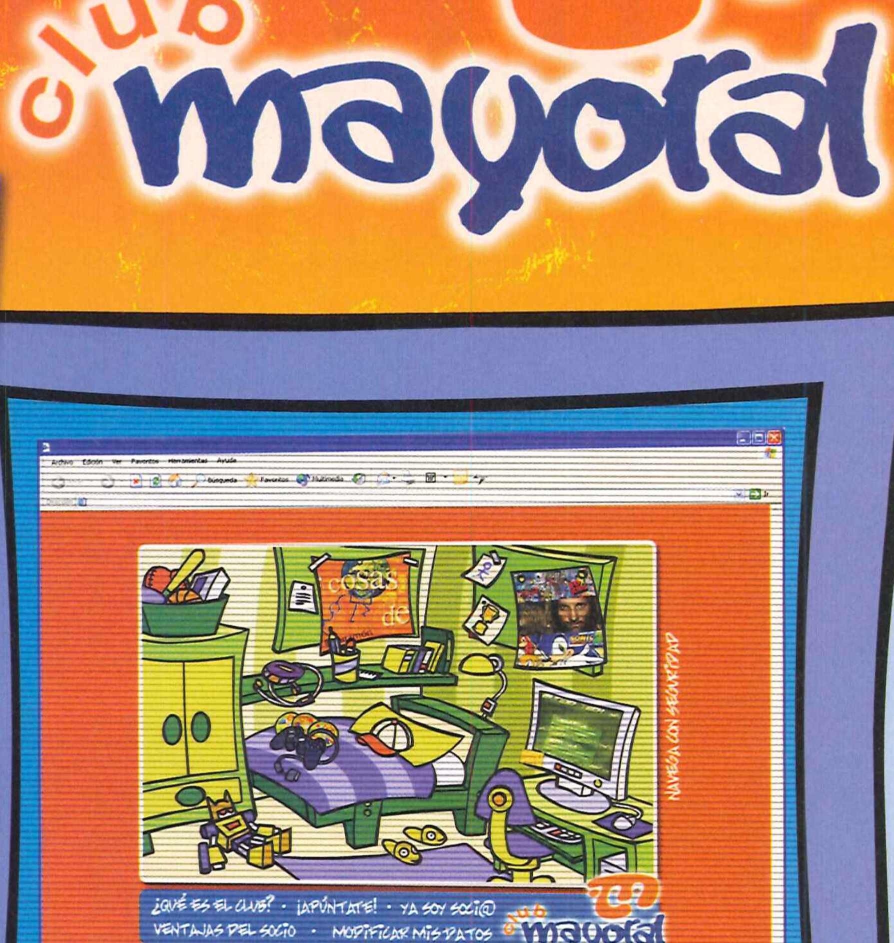
**CONCURSO POKéMON COLOSSEUM** **MegaPak de Pokémon Colosseum** Javier Yépez Mazuelas (Córdoba), Iván Sotillos de la Fuente (Girona), Christian Ruíz Domínguez (Lleida), Ivannia Cordero Cárdenas (Murcia), Mª Luisa Crespo Rodríguez (Sevilla). **CONCURSO GBA SP TRIBAL EDITION** **GBA SP Tribal Edition + juego de Game Boy Advance** Miguel Esquerdo Pérez (Alicante), Gustavo Fresneda Alfaro (Barcelona), Víctor Barceló Rubio (Zaragoza)

# CONÉCTATE AL CLUB + KAÑERO

Dvd, Cine
Videojuegos, Moda...

club mayoral




No te quedes
atrás y entérate
de lo que +
te interesa

¡¡Y un montón
de regalos y ventajas sólo para ti!!

www.mayoral.com

***Todo está preparado para el estreno de la consola portátil más potente, innovadora y versátil del mundo.***

# NINTENDO DS

## Así es la máquina con la que todos soñamos

La filosofía de Nintendo: "que se juegue mejor, no sólo que los juegos se vean mejor", tendrá en breve su culminación en la prática. Nintendo DS verá la luz a finales de año (USA y Japón), pero nosotros vamos a acercaros los últimos detalles: técnica, nuevos juegos y compañías que ya han "firmado".



# LA CONSOLA, CON TODO DETALLE

Nintendo aún guarda algunas características de la DS con mucho secreto. Pero todo esto que vais a leer está confirmado. Y desde luego resulta sorprendente. Espectacular.

- **DOBLE PANTALLA LCD DE 3 PULGADAS.** La pantalla inferior es táctil, o sea que podréis interactuar con menús o acceder a objetos del inventario con un dedo. (1)
- Para que la pantalla táctil no sufra con tanto "toqueteo", **TENDRÁ UNA PELÍCULA DE PROTECCIÓN.** (2)
- **LA PANTALLA TÁCTIL PUEDE FUNCIONAR A MODO DE TECLADO.** Imagínate la de mensajes que vamos a poder enviar. (2)
- **PANTALLAS RETROILUMINADAS.** Una tecnología que ya incorpora la nueva Game Boy Advance SP, con la que podréis jugar en cualquier condición de luz. (1)
- Su nuevo **MOTOR GRÁFICO** asegura mayor calidad que en Nintendo 64, con un despliegue de gráficos en 3D real, y un refresco de pantalla de 60 imágenes por segundo. Esta velocidad permite efectos como niebla, cel shading... (3)
- **SONIDO.** 16 canales que garantizan una experiencia de juego total. Voces + música. Altavoces estéreo. (4)
- **CONEXIÓN PARA AURICULARES** con transmisión estéreo. (5)
- **MICRÓFONO INCORPORADO.** Los juegos reconocerán voz y sonido, de modo que podremos dar órdenes de palabra. (5)
- **SIN CABLES.** Hasta 16 jugadores se podrán conectar mediante una red local inalámbrica, con un alcance mínimo de 10 metros. El sistema "wireless game sharing" os permitirá compartir cartucho. Uno lo tiene, todos lo probáis. (6)
- **DOBLE PROCESADOR.** Doble corazón. Dos potentes unidades ARM 9 y ARM7. (7)
- **BATERÍA RECARGABLE.** Y consumo mínimo de energía garantizado. Tendrá dos funciones extra: modo sleep y modo standby. El sleep nos dejará parar el juego y volver a retomarlo cuando lo deseemos. Y si está en modo standby, ella solita se activará al recibir un mensaje de algún amigo/usuario que ande por la zona. (8)
- **LOS JUEGOS, EN TARJETAS COMPACTAS** con más de 1 gigabit de información. Y lo mejor (para todos) será su bajo coste. (9)
- **COMPATIBLE GBA.** Podremos jugar con la inmensa mayoría de juegos de GBA. Y eso permitirá conexiones entre los cartuchos GBA y los juegos DS. (9)






## DS: ANTES Y DESPUÉS

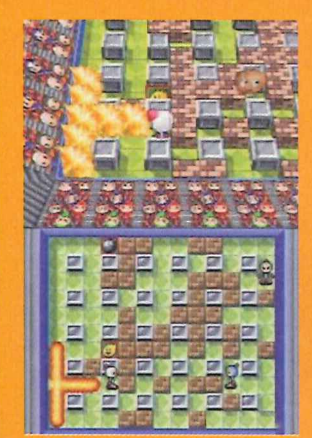
El diseño original de Nintendo DS, que se mostró en el E3 pasado, no pareció convencer a la Gran N. Lo decimos porque ya por entonces nos preparó para un nuevo diseño: sólo era provisional. Justo aquí debajo tenéis el modelo original. ¿Qué ha cambiado? Pues salta a la vista. La Nintendo DS cuenta ahora con una base de color negro y una pantalla abatible angular de color platino. Los botones principales y laterales son más grandes, y algunos han sido reconfigurados. Incluye un pequeño compartimiento para guardar el puntero, y los altavoces emiten ahora en estéreo (con o sin auriculares).


*El mando de control ha aumentado de tamaño. Sobre él se ha colocado el botón de Power.*


*Los botones de juego son más grandes. Además, Select y Start cambian de lado.*


*Imagen del primer diseño de Nintendo DS.*

# ¡¡NUEVOS JUEGOS PARA DS!!



## BOMBERMAN DS

Acción · Hudson Soft

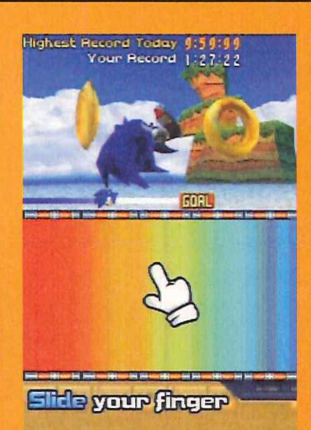
Claro, por supuesto, quién pensaba que la estrella del arcade, nuestro Bomberman, no iba a aparecer en Nintendo DS. Pues aquí tenemos las primeras pantallas, que muestran un juego bastante acabado. Con un uso flipante de la doble pantalla: la inferior para situar el mapa de la acción, la superior para exhibir gráficos 3D en imágenes geniales. Qué chulada.




## EGG MONSTERS HEROES

RPG · Square Enix

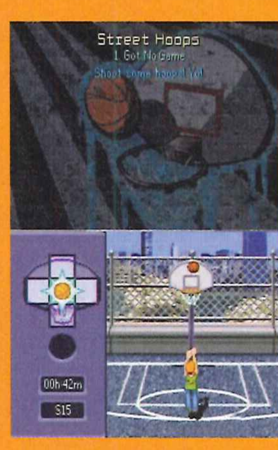
El estreno de Square-Enix en DS promete revolución. Controlaremos a un general y sus tropas, que se irán moviendo por escenarios de fantasía y conquistando nuevas tierras. En el momento de la lucha elegiremos qué movimiento queremos realizar tan sólo pulsando con el dedo la zona de ataque. Incluso decidiremos en qué parte del enemigo vamos a impactar.




## SONIC

Arcade · SEGA

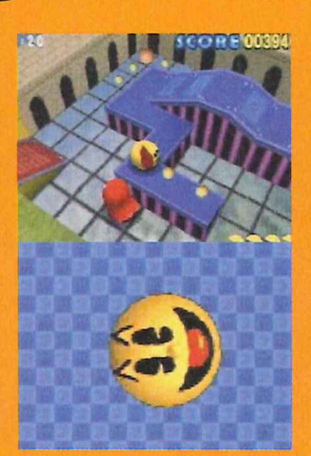
La demo que se ofreció en el E3 sigue creciendo, aunque las últimas imágenes que hemos visto no difieren mucho de las primeras que salieron a la luz. Del plan de juego continúan sin conocerse muchos detalles, aunque la idea de usar la pantalla táctil para acelerar la velocidad de Sonic, permanece sin cambios. ¿Qué otras novedades tendrá? Tiempo, chicos...




## SIMS THE URBZ

Estrategia · Electronic Arts

El nuevo SIMS ha sido el primer juego confirmado por EA. En su nota de prensa dicen que tendrá un sistema de menú táctil, 5 minijuegos, 7 personajes y 8 mascotas que podremos crear con un "manipulador genético". Su mayor baza será el juego multiplayer online, aunque sin olvidar las interesantes posibilidades de la pantalla inferior, ya sabéis...




## PAC N' ROLL

Acción · Namco

Un comecocos 3D lleno de fantasmas y puntos para zamparse. ¿Lo mismo de siempre? Ni lo sueñes. Porque aquí funcionará el "dedito". Con él manejarás la acción, llevarás a Pacman por rampas y paredes. Y cuanto más rápido lo muevas, más rápido se moverá él. O sea que será una experiencia como nunca has vivido, y con la jugabilidad de PAC.

# COMPAÑÍAS QUE HAN DADO EL SÍ (y lo que están desarrollando)

El apoyo a Nintendo DS es abrumador, tanto desde Asia como desde América y Europa. Hay más de 120 juegos en desarrollo, con nombres "propios" y sagas geniales, que firmarán compañías con todo el prestigio del sector consolero.

### LAS COMPAÑÍAS JAPONESAS

- **AKI CORPORATION:** Mikke!
- **ARUZE CORP.:** Brain Twisting Game Vol.1
- **ATLUS CO., LTD.:** The Game of Life DS, Shin Megami Tensei DS, Snowboard Kids, Caduceus, Choro-Q DS
- **BANDAI CO., LTD.:** Mobile Suit Gundam Seed (TP), One Piece (TP), Meteos (TP)
- **BANPRESTO CO., LTD.:** Dragon Ball Z
- **CAPCOM CO., LTD.:** Megaman Battle Network, Viewtiful Joe Serie, Objection Court
- **CHUN SOFT CO., LTD.:** FUSHIGI NO Dungeon
- **GENKI CO., LTD.:** Detective Kibukawa, Living High Killing Low, Winding Road Racer
- **HUDSON SOFT CO., LTD.:** Bomberman, Tengaimakyo
- **IDEA FACTORY CO., LTD.:** Spectral Force (TP)
- **KOEI CO., LTD.:** Dynasty Warriors (TP), Mah-jong (TP)
- **KONAMI COMP. ENT. JAPAN, INC.:** Boktai (TP), Jikkyo Powerful Proyakyu, Castlevania (TP), Serie WORLD SOCCER, Winning Eleven (TP), Yu-Gi-OH!
- **NIGHTMARE TROUBADOUR:** Ganbare Goemon (TP), Survival Kids (TP), Vandal Hearts (TP)
- **MARVELOUS INTER. INC.:** Uruseiyatsura, Harvest Moon, Legend of the River King
- **MTO.CO., LTD.:** Minna no Mahjong (TP)
- **NAMCO LTD.:** Mr. Driller
- **ROCKET CO., LTD:** Dobutsujima no Chobigurumi 3 (TP)
- **SAMMY CORP.:** Jissen Pachislot Hisshoho! Hokuto No Ken
- **SQUARE ENIX CO., LTD.:** Egg Monster Heroes, F. Fantasy Crystal Chronicle™, Dragon Quest Monsters™, Secret of Mana, Slime Morimori Dragon Quest
- **TAITO CORPORATION:** Rakugaki Ohkoku, Puzzle Bobble
- **TOMY CO., LTD.:** Naruto (TP), ZOIDS (TP)

### LAS COMPAÑÍAS OCCIDENTALES

- **ATARI, INC.:** Atari Classics
- **ATLUS USA:** Snowboard Kids DS
- **BANDAI ENTERTAINMENT INC.:** Meteos, Mobile Suit Gundam Seed
- **CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.:** Mega Man Battle Network, Viewtiful Joe
- **ELECTRONIC ARTS:** GoldenEye, Madden NFL, Need For Speed Underground, Tiger Woods PGA Tour Golf, The URBZ: Sims in the City
- **HUDSON SOFT CO., LTD.:** Bomberman
- **KOEI CO., LTD.:** Dynasty Warriors (TP)
- **KONAMI DIGITAL ENT.:** Boktai (TP), Castlevania (TP), Dragon Booster (TP), Frogger 2005 (TP), Survival Kids (TP), Pro Evolution Soccer Series (TP), Vandal Hearts (TP), WINX (TP), Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour
- **MAJESCO:** Moonlight Fables, Nanostray
- **NAMCO HOMETEK INC.:** New Mr. Driller (TP), Pac 'n Roll (TP), Pac-Pix (TP)
- **SEGA OF AMERICA, INC.:** Project Rub (TP), Sonic DS (TP)
- **SUMMITSOFT CORPORATION:** Air Assault 2, Organizer Plus
- **TECMO, INC.:** Monster Rancher
- **TELEGAMES, INC.:** Ultimate Brain Games, Ultimate Card Games, Ultimate Pocket Games
- **THQ:** SpongeBob SquarePants
- **UBISOFT ENTERTAINMENT:** Asphalt GT, Rayman
- **VIVENDI UNIVERSAL GAMES:** Robots

TP: título provisional

## La mejor estrategia está a punto de florecer

# PIKMIN 2

## Olimar y un colega se enfrentarán a una nueva y emocionante misión en el planeta de los bichinos.

### DATOS DEL JUEGO

- **GAMECUBE**
- **ESTRATEGIA**
- **8 DE OCTUBRE**
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **NINTENDO**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-2**

### ADEMÁS SABEMOS QUE...

- **No todos los Pikmin serán iguales.** Y no nos referimos al color, sino a su comportamiento. Se incluirán **algunos más torpes o más desobedientes** que otros. ¿Llegaremos a poder distinguir a nuestros Pikmin preferidos?
- **Las voces de los Pikmin** serán para flipar. En el modo batalla, ¡cada panda de Pikmin **animará a su capitán!**

### UN EJÉRCITO DE FANS

- Esta segunda parte **promete enganchar a más jugadores** aún.



*Olimar volverá al planeta de los Pikmin junto a Luis, su compi de curro, para aprender más sobre ellos. Y, bueno... por conseguir dinero, también.*

*¡SE HA PUESTO MORADO! Eso seguro, porque este nuevo tipo de Pikmin tiene una pinta de luchador de sumo que no puede con ella. Bueno, es un decir, porque los Pikmin morados serán los más fuertes.*

El planeta donde viven los Pikmin, que curiosamente se parece a la Tierra una barbaridad, va a recibir una nueva visita de Olimar. "¿Cómooo? ¡Con lo que me costó sacarlo de allí!" -dirás. Ya, ya. Es que, verás, cuando nuestro capi preferido llegó a **Hocotate, su planeta natal,** se encontró con que la empresa para la que trabajaba había asumido una deuda gordísima. Casi tan gorda como la nave de Olimar, que es embargada a los pocos segundos de aterrizar. Además, el jefe de Oli le cuenta que **Luis, el nuevo empleado,** fue atacado por un conejo espacial que se zampó todo el cargamento de zanahorias que llevaba y... bueno. Que **todo está perdido.** ¡Ah, la indómita desgracia se cierne sobre los...! ¿Eh? ¿Qué es eso que llega rodando? ¡Ah, bueh! Un tapón de refresco. Se ha caído de la nave de Olimar cuando se la llevaban y... **¡la computadora dice que la chapa vale muchos Pokos!** (Muchos, que quede claro). El jefe, al igual que tú, acaba de dar con la solución a la bancarrota: **¡mandar a Olimar y a Luis de vuelta al planeta de los Pikmin,** a recoger más cosas de esas tan valiosas!

### ¡A buscar basura, vamos!

Los Pikmin se encargarán de ello, tranquilo. Ya sabes que **estos seres mitad planta, mitad bicho, son lo más amable** que hemos visto por aquí últimamente; y que, encima, Olimar les cae simpático. Eso sí, la comunicación entre ambos es algo primaria y los hocotatianos tendrán que **acompañar a las criaturillas en todo momento**, para supervisar la... "Operación Reciclaje" (por ponerle un nombre digno a eso de coger cosas del suelo: es que somos muy finos).

Para los que ya hayan jugado a la primera parte, **la cosa les resultará muy familiar.** Ahora, en vez de buscar trozos de nuestra nave, **buscaremos objetos para llevar** a Hocotate. Pero, por lo demás, se las entenderán a la perfección con los controles de Olimar, Luis y sus chavales: arrojar un Pikmin con el botón A, llamarlos con el B, "quietosparaos" con el X, con el stick amarillo recoger cosas y achucharlos contra los malos... Sí, claro, habrá **enemigos, más de 60 distintos.** Los Pikmin serán quienes se enfrenten a ellos, pero tú quien decida cuándo y cómo hacerlo. Vamos, que **el cerebro lo tendrás que poner tú.** Y no solo para atacar a los enemigos, también para ir consiguiendo un número creciente de Pikmin o para usar los Pikmin adecuados en cada situación. Ya sabes, los habrá **rojos, amarillos, azules... morados y blancos.**

### Pikmin nuevos para el nuevo Pikmin

Aunque eso no significa que las cosas vayan a ser más fáciles, sino que Nintendo ha incluido **más elementos para crear puzzles más complicados.** No vamos a desvelar para qué servirá cada Pikmin, que de eso ya se encargará el juego con




*Podremos alternar el control entre Olimar y Luis, para así ganarle tiempo al día. Además, cada uno podrá llevar su propia panda de Pikmin de todos los colores.*




*Ya desde la intro notaremos que tanto gráficos como textos van con intención de dejarnos "baldaos" de tanto reír. El de los ojos gor... el de todo gordo es el jefe.*



## NUEVA BATALLA: OLIMAR VS LUIS

Dos jugadores tendrán que luchar por conseguir cuatro bolas dispersas por el escenario, controlando su ejército de Pikmin. Aunque, eso de ejército... apareceremos con sólo 4 Pikmin y tendremos que ingeniárnoslas para conseguir más rápidamente, para así echar abajo una puerta, poder llegar a una flor azul y cambiarlos de color para cruzar el agua y para... ¡buf! ¡Para volverse loco de diversión!




*Los Pikmin son seres amables, leales, nobles... en fin, que estaremos al mando de un ejército sin posibles desertores, que se enfrentará a más de 60 especies de enemigos.*



*Los malos vencidos y las píldoras con numeritos servirán para criar Pikmin.*



*Las cuevas serán un mundo aparte. Su fauna y flora serán muy extrañas.*

## Con «Pikmin 2» llegarán más colores, más enemigos, más puzzles... ¡y más jugadores! Podremos manejar a Olimar y Luis en modo cooperativo, o enfrentarlos en una batalla.

gracia y salero (los textos estarán en **un ingenioso castellano que te hará partirte** de risa). Pero sí te decimos que ahora deberemos fijarnos en nuevos parámetros que en la primera parte no se tenían en cuenta para utilizar un Pikmin u otro. Al menos nos quitarán de enmedio las agobiantes prisas, porque **en esta misión dará igual los días que tardes en terminar.** Eso sí, al atardecer seguirás teniendo que encerrar a toda pastilla a tus Pikmin en sus cebollas, a Olimar en su nave y... ¡al fin, todos a salvo!

### Oye, ¿y Luis?

Luis. Sí. Pues no será cosa de olvidarse de él, ya que gracias a su presencia tendremos la posibilidad de repartir las operaciones "pikminianas" en dos frentes: podremos **dejar a Olimar por ahí, con sus Pikmin, y llevar a Luis hacia otro objetivo** con su batallón. Por ejemplo, a **una cueva subterránea.** Sí, habrá posibilidad de explorar el subsuelo, y además, cada vez que nos adentremos en uno de estos agujeros, la cueva será distinta, ya que se crearán aleatoriamente. Y también Luis será el causante directo de los **dos nuevos modos de juego. Uno cooperativo,** en el que deberemos completar la misma misión del modo historia (junto a otro jugador que controle a Olimar), y **un modo batalla** que promete ser el máximo exponente de GC en lo que a piques de inteligencia se refiere. Será un juego... de otro planeta. Talmente.

## UN VIAJE A LO DESCONOCIDO

**«PIKMIN 2» RECOGERÁ MUCHAS GENIALIDADES DE SU PRIMERA ENTREGA, ¡PERO TAMBIÉN HABRÁ GRANDES NOVEDADES!** Desde los dos nuevos colores de Pikmin (blanco y morado) hasta las siempre cambiantes cuevas del subsuelo. Pasando, por suspuesto, por la inclusión de un coprotagonista llamado Luis. Un jovenzuelo bastante inexperto en... en todo, que dará mayor profundidad al juego y nos hará soltar más de una carcajada.



*Los caretos que pondrá Luis son de enmarcar. Aquí, viendo su primer...*



*...Pikmin. Luego les cogerá afecto y hasta se meterá en las cuevas con...*




*...ellos. Aunque siempre habrá más sorpresas para nuestro nuevo prota.*

¿Echabas de menos el fútbol?

# FIFA 2005

## Pues ahora que ha vuelto la liga podrás pasar el tiempo entre jornadas con el juego más real.

**DATOS DEL JUEGO**
- GAMECUBE
- FÚTBOL
- 15 DE OCTUBRE
- Compañía: **EA**
- Equipo: **EA SPORTS**
- Origen del Juego: **CANADÁ**
- Jugadores: **1-4**

**ADEMÁS SABEMOS QUE...**
- **La banda sonora** estará muy bien nutrida y contará con artistas internacionales de vanguardia, entre ellos españoles como los contundentes Sôber o el hip-hop de Mala Rodríguez.
- Sólo podréis contar con la presencia de Pier Luigi Colina al silbato si lo compráis en los extras. Una calva como la suya bien merece el gasto.

**MÁS SIMULADOR**
- Aunque no sea un cambio brusco, **se acercará más a la simulación.**



*La nueva entrega del clásico futbolero de EA sorprenderá por la cantidad y calidad de las nuevas animaciones. ¡Y que vuelen los delanteros!*




Bienvenidos al espectáculo del fútbol. Un año más, EA no faltará a la cita y nos presentará su nueva versión del simulador con más solera de la historia de los videojuegos, «FIFA 2005».

Preparaos, porque aquí **volveréis a tener las ligas más importantes del mundo** (y, por si acaso, la coreana, la mexicana, la norteamericana...) con todos sus equipos, jugadores reales y reconocibles, réplicas exactas de los estadios más significativos, equipamientos calcados a los verdaderos, balones oficiales para cada liga... ¡si hasta podréis traeros al insigne Pier Luigi Colina para que arbitre los encuentros! Y todo ello bien actualizado para que no le falte ni una pizca de realismo al asunto. ¿Ya se os ponen los dientes largos?

*Y TAMBIÉN LA SELECCIÓN. No faltarán a la cita los equipos nacionales, y mucho menos el español con todas sus estrellas. Para ir haciendo ambiente, la carátula española del juego tendrá a Morientes como protagonista. Qué seriedad.*

### ¡No habéis oído nada!

Porque si lo hubieseis oído sabríais que serán de nuevo los comentaristas de la cadena SER Manolo Lama y Paco González los encargados de narrar con detalle cada lance de vuestros encuentros caseros, y estarán más sueltos que nunca, con parrafadas y conversaciones entre ellos. Prestando un poco más de oído al asunto podréis distinguir también los **cánticos de las diferentes aficiones, las "broncas" de los entrenadores desde la banda,** y la verdad es que no nos hemos puesto a buscar a "Manolo el del bombo" entre el público, pero tampoco nos extrañaría mucho que anduviese por allí... No señor, no le va a faltar ambiente futbolero a la cosa, porque si a todo lo anterior le sumamos repeticiones desde diferentes ángulos de las jugadas clave o explicaciones en "pizarrín superpuesto" de esa jugada que terminó en gol, alcanzaremos cotas de retransmisión deportiva, y de las buenas.

Pero como no se juega por la vista ni por el oído, os convendrá conocer las novedades jugables que «FIFA 2005» traerá bajo el brazo, empezando por un **control más realista y "suelto"** (el balón no irá pegado a los pies del jugador) potenciado por la **gran cantidad de nuevas animaciones que los chicos de EA** han creado para esta versión. También notaréis que los pases al primer toque cobrarán mucha importancia en esta nueva entrega, pues así lo han querido sus desarrolladores, y eso se transmitirá en un **control más fluido y un juego más rápido, con triangulaciones y pases al hueco** que vuestro rival tardará en ver. Se mantendrá la


El juego duro no es nada recomendable, pero nos dejará imágenes tan espectaculares como ésta. Eso sí, si no tocas balón, tarjeta amarilla asegurada.

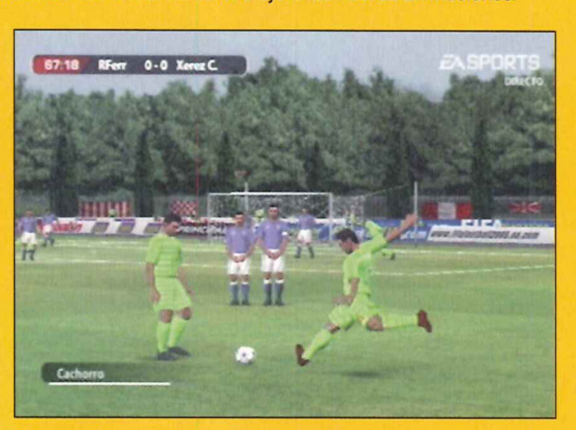

Las repeticiones nos permitirán observar con detalle cada jugada interesante del partido, como este recorte dentro del área. Mucho ojo a las nuevas animaciones.




## ¡A LABRARSE UN FUTURO!

Y no un futuro próximo, porque el modo Carrera durará ni más ni menos que quince años en los que entrenaréis equipos (tranquilos, también podréis jugar los partidos), decidiréis estrategias, ficharéis y venderéis jugadores, ose echarán del puesto de entrenador o subiréis a un club más grande... ¡Dos partidas y a codearse con Luis Aragonés!.


Al igual que en la entrega anterior, en los corners tendremos que ganarle la posición al contrario si queremos rascar bola.


En segunda división los estadios serán bastante más modestos, pero sin perder un sólo detalle. Todo muy real.


¿Que tal un clásico derby madrileño en el Calderón? Con «FIFA 2005» podréis tenerlo cada vez que os apetezca.


Si la jugada merece la pena (y acaba en gol) nos mostrarán un esquema como éste. Será como ver una retransmisión de TV.

mecánica de la versión anterior para los tiros de falta y los corners, y podremos seguir utilizando el **control de jugadores sin balón,** para desmarcaros como mejor os parezca. También volveremos a ver el **modo Carrera,** aunque en esta ocasión encarnaremos a un entrenador, y habrá que conseguir resultados desde la segunda división para ir escalando de club en club hasta entrenar a uno de los grandes.
Ni que decir tiene que contaréis con amistosos y diferentes torneos y ligas, pero con una novedad y es que, por primera vez podremos crear nuestros torneos y definir las liguillas, los "playoffs"... personalizable a tope. La guinda la pondrá la gran cantidad de extras que iremos desbloqueando a medida que juguemos, para que no perdamos el interés hasta superar todo los campeonatos.
Y eso es todo lo que os podemos contar de este nuevo FIFA, así que, si os quedan ganas de fútbol, a calzarse las botas y arreando para el polideportivo del barrio, porque esto todavía va a tardar un mesecillo más en llegar a la tienda. Paciencia.

## ¡PERO QUÉ CARA TIENE!

**HAY QUE TENER MUCHO ROSTRO.** Cobrar incontables millones, salir con mujeres de escándalo, irse al carnaval "brasileiro", y que encima la gente de EA te saque en sus juegos con un aspecto prácticamente real. El aspecto de los jugadores estará muy conseguido, por lo que podremos reconocer a las grandes figuras al momento. Y si es en un primer plano, el parecido es total.



## ¡Oye cómo va... tu ritmo!

# DONKEY KONGA

### El mono más famoso de los videojuegos te invita a una fiesta llena de música y diversión.

**DATOS DEL JUEGO**

- GAMECUBE
- MUSICAL
- 15 OCTUBRE
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **NAMCO**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-4**

**ADEMÁS SABEMOS QUE...**

Si tienes tres amigos para timbalear al son, no pienses que terminarás con 3 juegos más. **Los bongos**, además de con el juego, también **se venderán por separado al módico precio de 30 Eur.**

Los japoneses deben ser ya unos maestros porque por allí **ya está a la venta la segunda parte de «Donkey Konga», con nuevas canciones.**

**¡JUSTO A TIEMPO!**

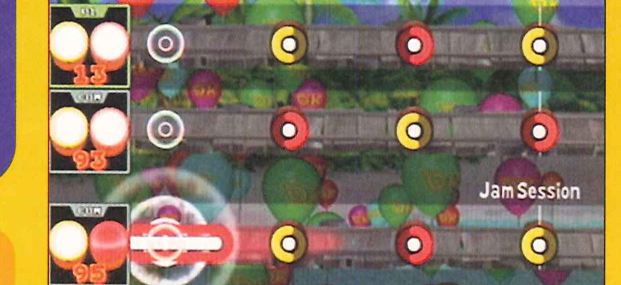
Nunca habíamos tenido **un buen juego musical en Cube. ¡Ahora toca!**



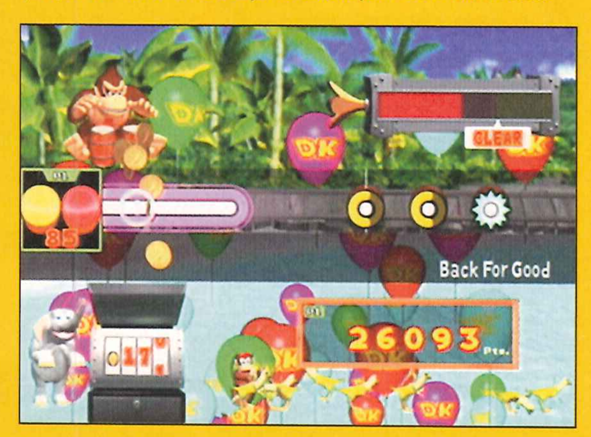

*¡Da una palmada, Donkey, que hay que mantener el combo! Cuantas más demos seguidas, más dinerillo ganaremos para...*




*...poder comprar nuevos temas. Por ejemplo, el de Mario Bros., que podrás tocar a dobles junto a cualquier buen nintendero.*

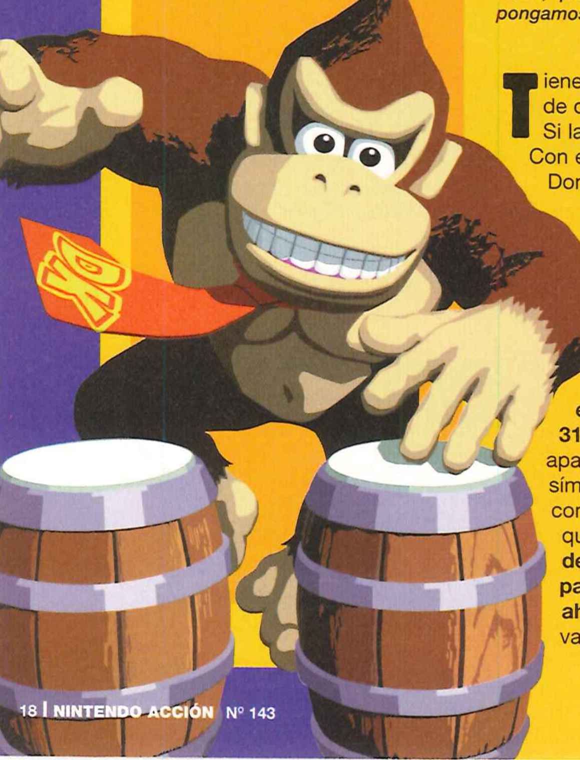



*Claro, que la verdadera fiesta empezará en cuanto nos pongamos a tocar 4 a la vez. ¡Ya verás qué de risas (y broncas)!*




*Los que miren mientras el jugador toca, podrán fijarse en los escenarios de fondo, que ambientarán y darán vidilla al tema.*

*A DONKEY LE VA LA MARCHA. Lo gracioso es que se haya dado cuenta ahora de que tiene el ritmo en el cuerpo. Con lo difícil que es saltar en el momento justo en sus «DKC», que hay que medir casi en microsegundos, debía haberse percatado antes.*



Tienes una pandereta, o algo así de dar con las manos, en casa? Si la respuesta es no, da igual. Con el próximo "advenimiento" de Donkey Kong en Cube vas a convertirte en **un maestro de la percusión.** El título del juego no es gratuito (aunque las congas, que vendrán incluidas con el juego, sí): todo consistirá en **darle a las congas en el momento exacto.** Elegiremos entre las **31 canciones** iniciales, irá apareciendo una larga ristra de símbolos en pantalla (tan larga como la canción), y tendremos que ir sacudiendo **al barril derecho, pegando una palmada, al izquierdo ahora...** mientras la canción va, si lo hacemos bien, sonando como debe. Y no creas que si metes la gamba no lo notarás, porque los temas escogidos serán tan conocidos como "Don't stop me now" de Queen, "You can't hurry love" de Katrina & the Waves, "Tubthumping" de Chumbawamba... pasando, por supuesto, por **los temas más famosos de Nintendo, como "Super Mario Bros.", "The Legend of Zelda"** o el **"DK Rap".**

## ¡Y con conciertos a cuatro monos!

Además, tendrás la oportunidad de disfrutar 3 de sus 5 modos de juego en compañía. **¡Hasta 4 timbaleros podrán participar** en una misma canción! Y si sale bien, se irán abriendo nuevos modos, canciones y posibilidades, como los curradísimos **minijuegos Kong,** que también controlaremos mediante las congas.




## MINIJUEGOS A RITMO DE KONG

A los más hábiles se les propondrán nuevos retos. Cosas totalmente distintas a timbalear al ritmo de una canción, pero que tendremos que jugar con el periférico exclusivo del juego. Trepar por unas lianas a toda pastilla o darle a K. Rool un barrilazo cada vez que asome la testa serán algunos de estos simpáticos eventos.

## Más batallas para mascotas

# MEDABOTS INFINITY

**¿Sueñas con un robot-mascota que te haga las tareas? Pues aquí tienes unos que además se pegarán por ti.**

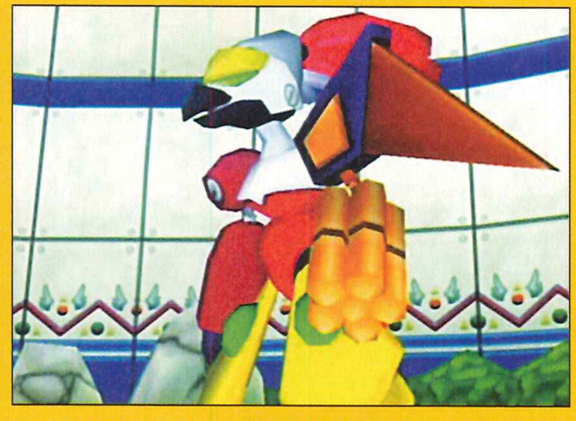
### DATOS DEL JUEGO
- GAMECUBE
- PLATAFORMAS
- OCTUBRE
- Compañía: **UBI SOFT**
- Equipo: **NATSUME**
- Origen del Juego: **EE. UU.**
- Jugadores: **1-4**

### ADEMÁS SABEMOS QUE...
- Aunque no es un hit parade como Pokémon o Yu-Gi-Oh!, también existe **todo un mundo detrás de Medabots. Tiene su serie de TV y sus figurillas** de acción.
- Además están los **2 títulos de GBA**, claro. Si te gusta la serie, pruébalos porque recrean su ambiente bastante bien.

### JUSTO A TIEMPO...
- ...para quien haya acabado con «Colosseum» y quiera **más RPG.**



*Nuestro protagonista, Ikki, tendrá que investigar los escenarios y charlar con todo el que vea para conseguir más Medapiezas.*



*Las combinaciones de las diferentes Medapiezas nos permitirán crear engendros tan pintorescos como este... este, pajarillo.*




*En los combates cuerpo a cuerpo se verá qué Medabot tiene mejores piezas y características.*



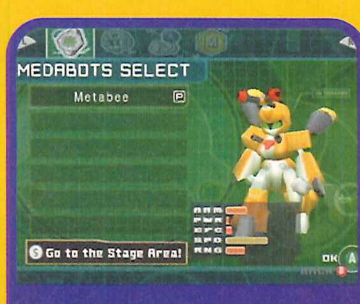

*Además de luchar, tendremos que "patear" enormes áreas con nuestro bot. Será parecido a un shooter, pero con vista cenital.*

*METABEE*
*El amigo Metabee es "el Pikachu" de la serie. Aunque sea solo un robot, terminaremos queriéndole como a un hijo.*

Se acabaron los juguetes. De hoy en adelante, las mascotas de todos los niños, a parte de tener personalidad, gracejo y un carisma flipantes, van a ser **máquinas de combate en toda regla.** Aunque claro, no nos vamos a poner violentos a estas alturas de la vida. Estas máquinas son capaces de provocar **mucho destrozo, pero sin hacer pupita** a nadie.

## Las robobatallas

El sueño de todo niño del futuro será ser **el campeón de las robobatallas** (se acabó el sueño olímpico, qué se le va a hacer). Para poder competir en este mundillo, todos los nenes y nenas del barrio tendrán que romper la hucha cerdito para comprarse un Medabot o, lo que es lo mismo, **un personajillo de lata acorde a su personalidad,** con muy mala leche a la hora de luchar, pero de agradable talante (e incluso chiste fácil) fuera de las arenas de combate. Una vez tengas tu bicho, ¡a batallear se ha dicho, colega! Para ello tendrás que inscribirte en el torneo, y pasar por todas las pruebas que te vayan proponiendo. Estas pueden consistir en **acabar con un rival o superar un mapa lleno de puzzles y sorpresas.** Según vayas superando niveles, sumarás puntos y más puntos. Y si te van bien las cosas, quizá llegues hasta la espectacular final del torneo, en la que te enterarás de lo que se sudará en el futuro para conseguir un oro olímp... "robobatállico", vaya.




### ¡ES QUE ME DESHAGO, OYE!

A nuestro Metabee podremos quitarle y ponerle Medapiezas según las vayamos consiguiendo. ¿Para qué? Pues para que podamos revolotear, disparar, recargarnos... lo que venga bien, dependiendo del enemigo al que vayamos a enfrentarnos. Si te haces con todas las Medapiezas... ¡podrás probar millones de combinaciones!

## ¡¡Que no te coma el tigre!!

# TY EL TIGRE 2

## Ty vuelve a protagonizar un juego de plataformas que también es de lucha, de carreras de karts...

### DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- PLATAFORMAS
- OCTUBRE
- Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
- Equipo: **KROME**
- Origen del Juego: **EE UU**
- Jugadores: **1-4**

### ADEMÁS SABEMOS QUE...

- **Los desarrolladores de Krome, de residencia australiana,** vuelven a repetir como creadores del juego. Para que veáis que conocen las tradiciones, han incluido 21 tipos de boomerang en el arsenal del nuevo Ty.
- **Ty va a protagonizar su propio show de televisión.** Los primeros episodios se estrenarán a final de año.

### UN REGRESO ESPERADO

La primera entrega nos dejó un gran sabor de boca. Mejor será la segunda.

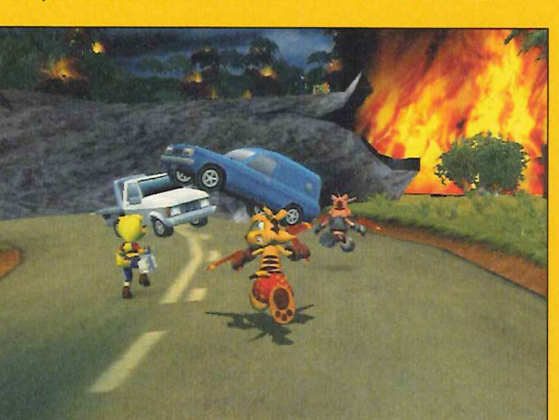
*TY, EL HÉROE. ¿Tigre, luchador o piloto? En este juego controlará cinco enormes robots, pilotará submarinos, helicópteros y karts, y explorará a lo Indy a lo largo de 50 misiones por tierras de Australia.*



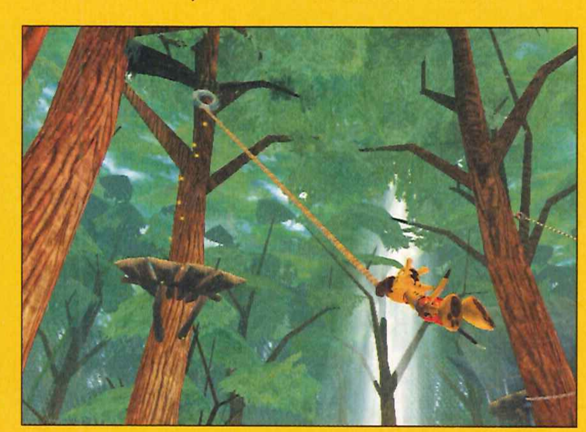
*Para cargarse a los enemigos, nada como tomar el control de estos poderosos "mechas". Habrá hasta cinco diferentes.*




*Que sí, que Ty es un tigre polifacético. Fíjate, en su juego habrá siete niveles donde pisar a fondo el acelerador del kart.*



*Ojito con el tigre de Tasmania, que tiene malas pulgas. Podrás apreciarlo en las caras que pondrá el tío, menuda expresividad.*



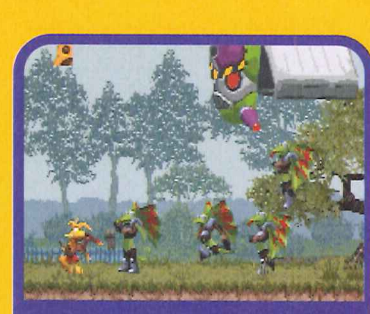
*Para los que no hayan estado en Australia, el juego nos llevará allí con sus magníficos escenarios, flora y fauna incluidos.*

Los animales tienen que tomar el poder tarde o temprano. Después de todo, nos han demostrado una y otra vez que son los mejores a la hora de solucionar cualquier tipo de problema. Eso sí, cada vez que se enfrascan en una nueva aventura, y nunca mejor dicho, lo hacen a lo bestia.

### ¿Más problemas?

De nuevo ha surgido un problema en las tierras de Tasmania. Un villano y sus huestes de bichos y cosas están tomando la zona. Incluso han secuestrado a algunos lugareños. ¿Y quién va a impedir que todo se salga un poquito de madre? Exacto, tú, pero en la piel de Ty, el tigre que nos sorprendió con su debut en GameCube hace un par de años y que quiere repetir éxitos.

Esta **secuela nos ofrecerá más y mejor diversión, para todos los públicos y gustos.** Por un lado podrás moverte por la vida como un veloz tigre de Tasmania, con el que tendrás que demostrar que con un simple boomerang y un par de patas traseras fuertes se puede hacer mucha pupita a todo un ejército de malosos. Por otro, y puestos a hacer mucha más pupita, tendrás que enseñar al mundo que los felinos australianos saben más de robótica que los gatos de tu abuela. Y es que **a Ty no se le resiste el control de ningún robot, por muy gigante que sea.** Bueno, ni el manejo de éstos, ni el de ningún cañón de la zona, con los que tendrás que probar puntería. En fin, que si te gustó la primera parte, con ésta vas a alucinar.



### TAMBIÉN EN TU BOLSILLO

Como seguro que te encantará este juego, te vamos a contar un secreto. Pero muy en bajito... También vas a poder ser Ty el tigre de Tasmania en tu GBA. Saltando y brincando por los desiertos de Australia, luchando contra reptiles y maquinorros en cualquier lugar donde te encuentres. ¿No te parece un notición?




TU CAMPO DE BATALLA ES... ¡EL CIELO!




TAMBIÉN DISPONIBLES

PlayStation 2




29,99







14,99







GAME BOY ADVANCE

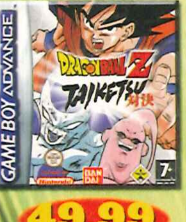



29,99










49,99

GAME BOY ADVANCE

www.dbz-videogames.com www.es.atari.com

**>> Siempre has luchado a ras de suelo, ahora competirás en el cielo.**

Bienvenido al combate que estabas esperando. Además de realizar los más duros ataques en el aire, podrás crear tu propio equipo DragonBall Z hasta con 15 personajes jugables. Prueba tus habilidades de combate con tus amigos en el modo multijugador.







www.pegi.info









ATARI

## Una aventura que traerá cola

# SPYRO: A HERO´S TAIL

## El ritmo que lleva Spyro es impresionante. Plataformas sin respiro, esta vez para tu GC.

### DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- PLATAFORMAS
- NOVIEMBRE
- Compañía: **VIVENDI UNIVERSAL**
- Equipo: **EUROCOM**
- Origen del Juego: **REINO UNIDO**
- Jugadores: **1**

### ADEMÁS SABEMOS QUE...

- Para la edad que tiene, el dragoncillo sigue un poco canijo. A ver, **si el primer juego que protagonizó fue en 1998...** Pero bueno, desde entonces sigue arrasando en consolas.
- Han añadido **nuevos movimientos a la gama de Spyro,** incluso tendremos un nuevo aliento acuático y una super carga que tumbará lo que haga falta.

### TRAE A SUS AMIGOS

- Tomaremos el **control de otros cuatro personajes** durante la aventura.

*SPYRO, EL HÉROE. Este dragoncillo morado lleva ya mucho tiempo resolviendo entuertos de plataforma en plataforma. En «Spyro: A Hero´s Tail» será ya un miembro reconocido entre los dragones, casi un héroe para ellos.*



*Lo primero que deberemos hacer será visitar a nuestra gente para enterarnos de lo que ocurre, que no todo será saltar...*




*¿Necesitas energía extra, munición para tu aliento de fuego, cargadores...? Pues a recoger gemas y a la tienda del oso.*



*Algunos escenarios serán bastante tétricos, como este pantano, pero eso sí, siempre conservando el colorido de Spyro.*

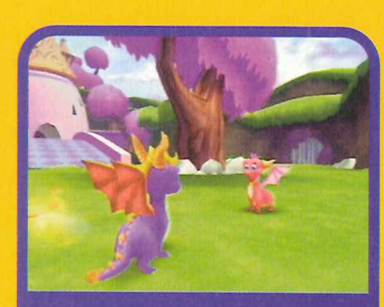


*Tendremos que aprender la forma de deshacernos de cada enemigo, pues los hay inmunes al fuego o a las embestidas.*

Tras su reciente asociación con Crash Bandicoot para animar el cotarro en la portátil, Spyro volverá a visitarnos muy pronto, pero esta vez en GameCube y con una de sus **clásicas aventuras 3D.** El pequeño dragón es ya todo un héroe entre sus congéneres y, claro, con semejante fama cada vez le caen trabajitos más a menudo. De nuevo se pondrá manos a la obra churruscando enemigos, persiguiendo ovejas, recolectando gemas, en vivo, en directo, sólo para ustedes...

### Y a todo color

Uno de los aspectos más característicos de los juegos del dragoncillo son sus **coloridos escenarios y el ambiente mágico** que transmite, y este título no será una excepción. Nos moveremos entre bucólicos prados, oscuras cavernas, e impresionantes construcciones que le pondrán esa nota de color extra que le va al dragón. Y deambulando por estos escenarios encontraremos personajes encargados de enseñarnos movimientos para seguir avanzando, o de indicarnos el camino por el que seguir, para que no nos despistemos. Mientras tanto, a **dejar cada rincón del escenario bien limpito de gemas,** que es de lo que irá la cosa al fin y al cabo, a buscar los múltiples secretos de cada nivel, y a pasarlo bien con la **fórmula plataformera**, aunque no incorporará grandes novedades, seguro que sigue funcionando. Aquí encontraréis más plataformas, dragones, y diversión.



### Y además se conoce gente...

A menudo encontraremos aliados ya conocidos en anteriores aventuras de Spyro repartidos por los escenarios. Nos darán consejos, nos venderán items y, lo más importante, nos enseñarán diferentes movimientos para poder completar la aventura. Y, de paso, tendremos una excusa para visitar a esa dragoncilla tan maja, jeje.

# ¡¡Dos juegos en un solo cartucho!!













**Búscalos en tu tienda habitual a partir de Octubre**












*¡¡Descubrimos los secretos mejor guardados y las imágenes más flipantes de los arcades 3D más explosivos!!*

# MÁXIMA ACCIÓN PARA TU GAMECUBE

5 BOMBAZOS PARA TU CUBE

Hay que celebrar que CINCO grandes juegazos, CINCO arcades 3D de muchas armas tomar, estén a punto de llegar a nuestra consola. Hemos reunido para ti las mejores pantallas y los últimos datos de estos juegos para que tú también alucines con lo que se está preparando. ¡ES ACCIÓN TOTAL!

## TE OFRECEMOS ALGUNOS DATOS, PARA QUE TE SITÚES

### ■ LOS JUEGOS QUE TE PRESENTAMOS:



Metroid Prime 2 Echoes



Call of Duty Finest Hour



Geist



Goldeneye Rogue Agent



Time Splitters 3 Future Perfect

■ **FECHAS DE LANZAMIENTO:** A partir de noviembre de 2004 y el primer trimestre de 2005.

■ **MANEJARÁS A:** Samus Aran, un escuadrón militar, un fantasma, un agente 00 y dos agentes TimeSplitters.

■ **Y JUGARÁS EN:** el planeta Zebes, la Segunda Guerra Mundial, una corporación terrorista, el universo de 007 y en el futuro.

TE INTERESA...

- Compañía: NINTENDO
- Desarrollo: RETRO STUDIOS
- Lanzamiento: NOVIEMBRE

EXCLUSIVO GAMECUBE

# Apuesta por la acción más vibrante y el multijugador

# METROID PRIME 2: ECHOES



Cada vez se van conociendo más detalles de la que será la segunda aventura protagonizada por Samus Aran en GameCube. Nuestra heroína se adentrará esta vez en un **desconocido planeta llamado Aether** para investigar una nave abandonada, y enseguida se quedará sin los poderes de su traje. Pronto descubrirá que el planeta se debate entre dos dimensiones: el **Aether de la oscuridad,** poblado por las "hordas Ing" y cosas peores, y el **Aether de la luz,** habitado por los pacíficos Luminoth. Samus tomará parte en el conflicto utilizando todo el arsenal que conocemos y **nuevas armas como los Rayos de Luz y Oscuridad,** que supondrán todo un cambio en la mecánica de los enfrentamientos. Lo que será totalmente nuevo es el **modo multijugador** que permitirá combatir en partidas sin tregua hasta a cuatro peleones. Tendremos que **buscar armas por los escenarios,** y podremos transformarnos en bola o elevarnos al techo (gracias a un gancho), con lo que **la espectacularidad estará asegurada.**



## TEN EN CUENTA ESTOS DETALLES

- La TRANSICIÓN entre el Aether de la Luz y el de la Oscuridad será uno de los puntos clave de la aventura de Samus.
- Habrá un buen número de NUEVAS ARMAS y mejoras para nuestro traje, además de visores, misiles, bombas y mucho más.
- El MODO MULTIJUGADOR se verá potenciado por los movimientos de evasión. Diversión rápida y espectacular.

**TE INTERESA...**

- Compañía: ACTIVISION
- Desarrollo: CRITERION & SPARK
- Lanzamiento: 26 DE NOVIEMBRE

## Vivirás la Segunda Guerra Mundial más real que nunca

# CALL OF DUTY FINEST HOUR

A los aficionados a los **"shooters" ambientados en la Segunda Guerra Mundial** les encantará la llegada de este superclásico a GC. «Call of Duty» nos trasladará a los frentes de batalla más importantes, algunos ya conocidos por los fans del juego y otros de estreno para esta versión. Manejando nuestro **escuadrón de seis hombres** tendremos que combatir tanto en gigantescos campos de batalla con cientos de soldados, como en **misiones de infiltración, sabotaje o vigilancia.** Cada uno de los miembros del equipo tendrá sus propias razones para luchar contra los nazis, que se irán revelando a medida que juguemos. Así que tan pronto nos veremos en medio de la batalla de Estalingrado con nuestro soldado ruso, como controlaremos a un aliado británico en el norte de África. La **inteligencia de nuestros compañeros estará muy bien perfilada,** por lo que podremos llevar a cabo ataques coordinados y otras tácticas de combate reales que nos van a poner los pelos de punta. Ah sí, y también por la **calidad gráfica.**





**TEN EN CUENTA ESTOS DETALLES**

- La **AMBIENTACIÓN** será muy realista, con bombarderos surcando el cielo y las explosiones ensordeciéndonos.
- Mucho ojo a la **INTELIGENCIA ARTIFICIAL** de los miembros de nuestro escuadrón, porque nos cubrirán, se desplegarán...
- La incorporación de diferentes **LÍNEAS ARGUMENTALES** para cada soldado le darán aún más interés a las misiones.

TE INTERESA...

- Compañía: NINTENDO
- Desarrollo: NINTENDO/N-SPACE
- Lanzamiento: A LO LARGO DE 2005

# El arcade de Nintendo que nos hará olvidar «Perfect Dark»

# GEIST

Qué pasaría si tu cuerpo se separase de tu alma? Exacto, **serías un fantasma.** Bueno, uno algo novato y en busca de su cuerpo original, pero un fantasma al fin y al cabo. Este es el caso de **John Raimi, el protagonista de «Geist»,** que debido a un terrible accidente tendrá que recorrer las instalaciones de una corporación terrorista hasta encontrar su cuerpo. Mientras, se las apañará adoptando el cuerpo de personas o animales para avanzar en su investigación. En principio nuestras víctimas ni tan siquiera nos verán, pero, para llamar su atención y de paso meterles el miedo en el cuerpo, realizaremos algún fenómeno poltergeist (luces que se encienden y apagan, ordenadores poseídos, extintores que vuelan...). Una vez que los tengamos bien aterrorizados, será el momento de **meternos en su cuerpo y utilizarlos para lo que necesitemos.** Este genial enfoque permitirá que el juego tenga **momentos de pura acción,** con guardias poseídos que dispararán a sus compañeros, y otros en los que adoptar la forma de ratón y colarnos por las rendijas será lo indicado, pero teniendo cuidado con ratoneras y queso envenenado, claro. De modo que este **nuevo juego de Nintendo** (que será el sucesor de «Perfect Dark») va a tener **originalidad a raudales. Una aventura de acción e infiltración** que levantará pasiones, os lo aseguramos...

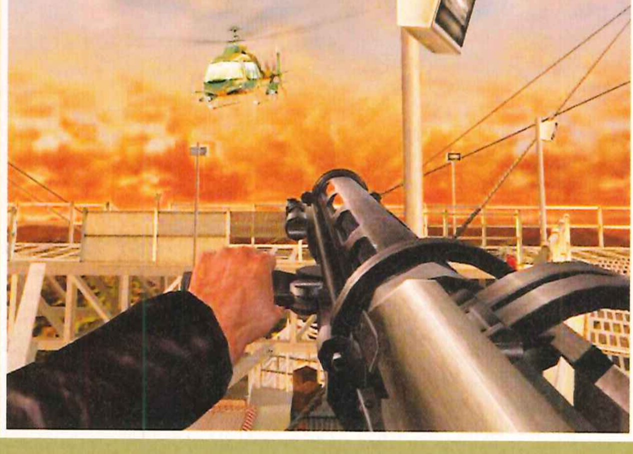



## TEN EN CUENTA ESTOS DETALLES

- Su **ORIGINAL PLANTEAMIENTO** será algo completamente novedoso, diferente, y nunca visto en el cubo de Nintendo.
- La mezcla de **ACCIÓN E INTELIGENCIA** en su desarrollo promete dejar a más de uno pegadito a la pantalla.
- Siendo **UN FANTASMA** nos reiremos de lo lindo creando poltergeist y amedrentando a los simples mortales, je, je, je...

TE INTERESA...

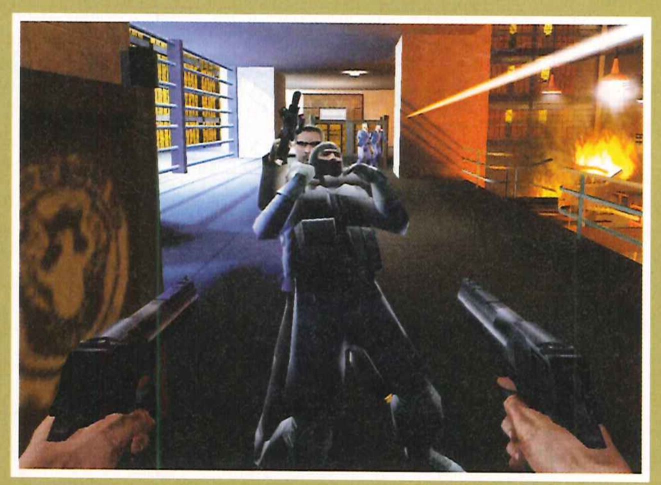
- Compañía: EA
- Desarrollo: EA LOS ANGELES
- Lanzamiento: NOVIEMBRE



## El mundo de Bond, desde la perspectiva de los malos

# GOLDENEYE ROGUE AGENT

El universo 007 va a dar un vuelco bestial con este pedazo de juego que prepara Electronic Arts. Esta vez no salvaremos el mundo, ni perseguiremos malvados; de hecho, **ni siquiera seremos James Bond.** Encarnaremos el papel de un **aspirante al rango 00** que es descartado por sus brutales métodos. Bueno, no eran los métodos más adecuados para un agente 00, pero sí para un sicario de uno de los villanos más conocidos del planeta: Goldfinger. A resultas de una escaramuza, nuestro agente 00 renegado **perderá un ojo que será sustituido por otro sintético,** con nuevas funcione, y un color dorado que nos hará ganarnos el sobrenombre de GoldenEye. A lo largo de la aventura visitaremos gran cantidad de lugares emblemáticos como Hong Kong, Suiza, o las islas caribeñas, donde nos veremos las caras con más conocidos de la saga, como Scaramanga o Pussy Galore. Mucho ojo a la posibilidad de **personalizar y mejorar a nuestro hombre** a medida que vayamos avanzando y cumpliendo misiones.





TEN EN CUENTA ESTOS DETALLES

- El **VUELCO ARGUMENTAL** nos permitirá disfrutar de todo el universo 007, pero desde un punto de vista muy diferente...
- No se perderá ni un ápice del **GLAMOUR DE BOND** gracias a las exóticas localizaciones y al conocido reparto de la aventura.
- Nuestro dorado **OJO BIÓNICO** incorporará un buen montón de funciones que nos convertirán en un "maloso" de primera.

TE INTERESA...

- Compañía: EA
- Desarrollo: FREE RADICAL DESIGN
- Lanzamiento: PRINCIPIOS DE 2005

## Saltos en el tiempo con la acción más explosiva

# TIME SPLITTERS 3

Principios de 2005 es la fecha en la que esperamos, ansiosos, la tercera parte de esta exitosa saga, «TimeSplitters 3: Future Perfect». Serán de nuevo los chicos de Free Radical Design los encargados del desarrollo del juego, que nos llevará por **diferentes épocas de la historia de la humanidad.** Con los TimeSplitters (esa especie de alienígenas capaces de viajar en el tiempo) a punto de exterminar la raza humana, deberemos comenzar una nueva carrera contrarreloj que cubrirá **desde el año 1914 al 2401,** pero esta vez para descubrir el origen de estos extraños conquistadores intergalácticos y solucionar el problema de una vez por todas. Con tanto **salto en el tiempo, nos podremos encontrar con situaciones tan curiosas como toparnos con nosotros mismos,** e ir repartiendo cera los dos juntos (nuestra versión genuina, y la "otra" tras viajar hacia atrás en el tiempo). Y hablando de colaborar a la hora de disparar, el juego permitirá **vivir la aventura en modo cooperativo** para dos jugadores, además de otros modos como Desafío o Arcade. Sus desarrolladores nos han prometido una **experiencia de juego intensa y profunda,** con un buen montón de secretos que desbloquear, una inteligencia mejorada para los enemigos, **espectaculares efectos especiales, escenarios más realistas y escenas cinemáticas de tremenda calidad.**






## TEN EN CUENTA ESTOS DETALLES

- El APARTADO TÉCNICO superará las cotas que alcanzó la entrega anterior, así que podemos esperar maravillas.
- El MODO COOPERATIVO, que permitirá jugar la aventura simultáneamente, volverá a ser una de sus grandes bazas.
- Los SALTOS EN EL TIEMPO estarán mejor aprovechados que nunca, creando sorprendentes y divertidas paradojas.

## FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE




- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **GAME FREAK**
- Tipo de juego: **RPG**
- Idioma: **TEXTO EN CASTELLANO**

- Batería: **SÍ**
- Jugadores: **1-5**

- Pokémon: **+200**
- Datos: **9 ISLAS MISTERIOSAS**
- Extra: **INCLUYE ADAPTADOR INALÁMBRICO**

- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **1 DE OCTUBRE**

*Pokémon vuelve para arrasar*

# POKéMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA

### En estas ediciones podremos jugar con más de 200 Pokémon en GBA. Y combatir, intercambiar... ¡sin cables!

Ha pasado poco más de un año desde que tuvimos en nuestras manos las primeras ediciones Pokémon para la GBA. En aquella ocasión viajamos a Hoenn de la mano de Rubí y Zafiro y muchos de vosotros os preguntasteis: ¿dónde están mis viejos Pokémon? Bueno chavales, aquí tenéis la respuesta. Nuestro querido **Charmander y todos sus colegas nos están esperando en Kanto,** dentro de los cartuchos de las **nuevas ediciones Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja.** Estas ediciones son una nueva versión de Pokémon Rojo y Azul que jugamos en Game Boy, pero traen tantos cambios que **el parecido con las originales es pura coincidencia.**

## ¿Qué hay de nuevo viejo?

Han **pasado más de cinco años desde que las ediciones Roja y Azul** dieron origen a todo el fenómeno Pokémon. En aquella ocasión nos metimos en la piel de un chaval llamado Ash y desde Pueblo Paleta, un apacible pueblecito de Kanto, emprendimos la aventura para convertirnos en los mejores entrenadores Pokémon del mundo. Hicimos combatir a nuestros Pokémon para que se hicieran más fuertes, ganamos los ocho medallas de los gimnasios, dimos una paliza a los malvados del Team Rocket y nos hicimos campeones de la Liga Pokémon. Pero nuestro principal objetivo fue hacernos con los 150 Pokémon que habitaban en Kanto, y lo hicimos. **Desde aquellos años Pokémon ha evolucionado un montón** y la venerable GB ha dado paso a la flamante GBA. Por eso, en esta ocasión **volveremos a Kanto de la mano de Pokémon Rojo Fuego** ▶

### HAZTE CON TODOS

*En Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja podrás hacerte con más de 200 Pokémon, pero como cada edición tiene sus Pokémon exclusivos tendrás que buscarte amiguetes con los que hacer intercambios. Para hacerlo solo tienes que subir al primer piso de un Centro Pokémon y conectar tu GBA con la de otro jugador.*





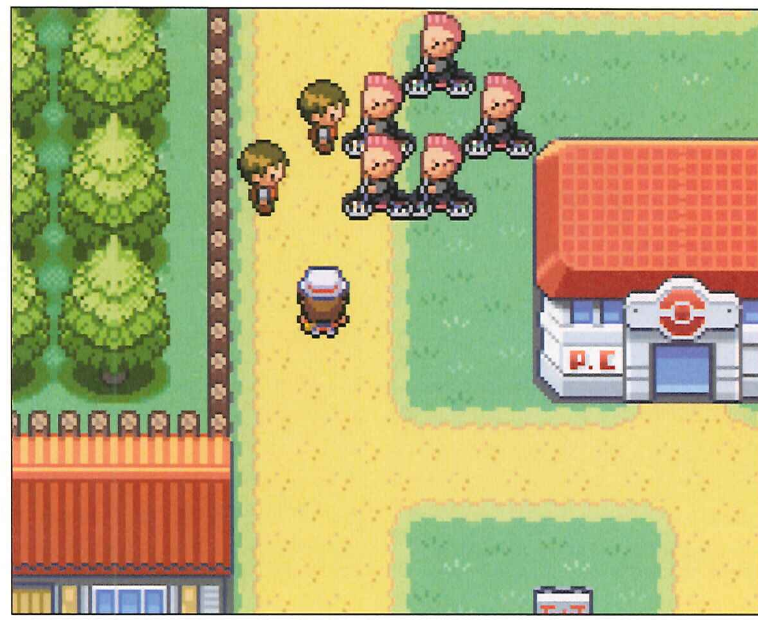
Si eres uno de los veteranos que jugó con las Rojo y Azul en GB, las ciudades de Kanto te parecerán completamente nuevas. Claro chaval, estamos en la GBA.




Para que tus Pokémon se hagan más fuertes y aprendan poderosos ataques tendrás que hacerles combatir en montones de batallas, darles medicinas y mimarles mucho.




En las tiendas encontrarás todos los objetos que necesita un entrenador.




**SIN CABLES** Con el adaptador inalámbrico podrás intercambiar, chatear y combatir con los amigos que tengas alrededor. ¡¡Y viene de regalo con el juego!!




Los malvados del Team Rocket siempre están al acecho. Tendrás que andarte con ojo porque algunos de ellos, especialmente su jefe Giovanni, son excelentes entrenadores.




Elegiremos a nuestro primer Pokémon entre Bulbasaur, Squirtle y Charmander.



Un detalle "heredado" de Rubí y Zafiro, nuestro careto reflejado en el agua.

## LA POKéTELE TE AYUDARÁ

Si tienes una duda sobre el entrenamiento Pokémon, podrás sintonizar la PokéTele y aprender los trucos para ser un gran entrenador.




La Poké Tele es una tele portátil que va en tu mochila.




Siempre que tengas dudas enciende y sintoniza un canal.




Este simpático presentador será tu guía en las lecciones.




Esta lección va de cambios de estado, pero hay más.




*La aventura comienza en Pueblo Paleta, un apacible lugar al sur de Kanto. Aquí está nuestro hogar, el de nuestro querido Profesor Oak... y el de su nieto Gary.*



*¡Menudo barco! ¿Lo recuerdas? Es el S.S. Anne, crucero que algunos relacionaban con el legendario Mew, pero que mucho nos tememos no está por aquí, ¿o sí?*




*Brock es el primero de los líderes de gimnasio a los que te enfrentas. En total hay ocho y cuando los derrotes a todos tendrás derecho a entrar en la Liga Pokémon.*

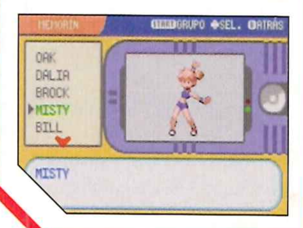


*Los malvados del Team Rocket andan por todos los lados. Uno de tus objetivos será desbaratar sus planes y darles una lección usando a tus mejores Pokémon.*

## MIRA BIEN EL MEMORÍN

El Memorín almacenará las fotos y los consejos de los personajes más importantes de la aventura.




**y Verde Hoja con un moderno arsenal de objetos de entrenador, con unos gráficos tan mejorados** que quitan el hipo y con un sonido de cine. Aunque la historia y la localización de muchos entrenadores y objetos se mantienen igual que en las ediciones originales, todo lo demás ha cambiado. Ahora puedes elegir entre jugar como entrenador o entrenadora, **hay más Pokémon que capturar (más de 200)**, podemos **luchar en batallas dos contra dos, tenemos divertidos mini-juegos** y encima nos regalan un adaptador inalámbrico con el que cambiar Pokémon, luchar y chatear con los colegas sin cables de por medio. A todo esto hay que añadir que ahora nuestros viejos amigos **Charmander, Bulbasaur y Squirtle podrán viajar a Rubí y Zafiro o pegarse un garbeo por Pokémon Colosseum.**

### Pensado para todos

Puede que muchos de los que todavía no habéis jugado con Pokémon penséis que son juegos complicados y difíciles de entender. Bueno, aunque a nosotros no nos lo parezca, para despejar cualquier duda los muchachos de Game Freak han hecho un esfuerzo muy importante en este sentido. Han llenado Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja de un montón de detalles que **hacen que aprender a jugar con los Pokémon sea algo divertido y sencillo.** Pero como en cualquier nueva edición Pokémon, en Rojo Fuego y Verde Hoja **existen nuevos retos especialmente dedicados a los fans de la saga.** Ahora Kanto es más grande debido a que **han aparecido nueve enigmáticas islas al sur de la región.** No queremos adelantar acontecimientos, pero cuando las visites tendrás la oportunidad de **desvelar todos sus misterios y capturar a unos legendarios de ensueño.** Casi nada. Fíjate, en una de ellas encontrarás a Lugia y a Ho-oh, dos de los legendarios que vimos en Johto, en otra desvelarás el misterio de los Unown y en la última te enfrentarás cara a cara con el mítico Deoxys. Y... bueno, lo mejor será no contar mucho más...

### ¿Y qué mejoras trae?

Lo primero es un **impresionante sistema de ayuda** al que puedes acceder pulsando el botón R. En él encontrarás respuesta a muchas dudas. Pero además al principio de la aventura un **amable anciano te dará la PokéTele, una tele portátil con un montón de consejos útiles para los entrenadores.** En ella verás un divertido show en el que te contarán cómo atrapar Pokémon o cómo se combinan los diferentes tipos. Poco después obtendrás el **Memorín, un aparato que sirve para grabar y recordar las aficiones y consejos** de los principales personajes del juego. Junto a estos detalles tienes otros como los iconos que hay junto a los objetos, el **vídeo recordatorio** que verás cada vez que inicies la partida con los últimos sucesos de la aventura o la **increíble Pokédex,** un aparatito con muchas opciones




*Cada vez que llegues a una ciudad tendrás muchos lugares que visitar y también mucha gente con la que hablar. ¿A que mola la nave en mini-nave?*



*Como puedes apreciar, el nivel gráfico de estas ediciones muestran mayor detalle que Rubí y Zafiro. Y si no te lo crees, sólo tienes que fijarte en los árboles.*

## COMPATIBLE CON TODOS

En el Centro Pokémon de la primera de las islas misteriosas al sur de Kanto existe un máquina que, una vez completados ciertos objetivos del juego, permitirá que Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja puedan conectarse con Rubí y Zafiro y también con Colosseum de GameCube. Gracias a esto podremos intercambiar cualquier Pokémon no disponible en estas versiones. Para clasificar a todos estos Pokémon necesitarás una ampliación de la Pokédex que te dará el Profesor Oak.





**COMBATE TOTAL Los combates multijugador son uno de los aspectos que más se ha potenciado en estas nuevas ediciones. Vamos a alucinar con las batallas entre cuatro entrenadores en pantalla, combinando movimientos mortíferos.**



*En la Torre Batalla tendrás oportunidad de practicar los combates dos contra dos.*



*Con el adaptador inalámbrico entras en la Sala Unión a chatear y luchar.*




*Con el Tubo MT-MO contarás con una información muy detallada sobre las Máquinas Técnicas. Con ellas tus Pokémon mejorarán sus ataques de forma espectacular.*




*¿La conoces? Es la bella Misty, toda una leyenda en la saga Pokémon y uno de los mejores líderes. En sus manos los Pokémon de agua hacen verdaderas acrobacias.*




*Uno de tus objetivos es formar un gran equipo Pokémon y completar la Pokédex. Para eso tendrás que capturar montones de Pokémon usando las PokéBall.*




*Cada vez que empieces una partida verás un vídeo en blanco y negro que resumirá las últimas cosas que hayas hecho. Los desmemoriados se están felicitando.*

## VIAJANDO POR KANTO

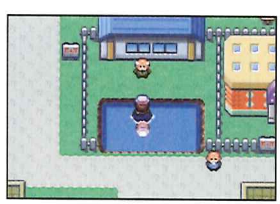
Si caminar por las rutas y las ciudades de Kanto te parece aburrido, no te preocupes, hay otras formas de viajar que son mucho más divertidas.



*Pulsa el B y echa a correr con tus flamantes deportivas.*



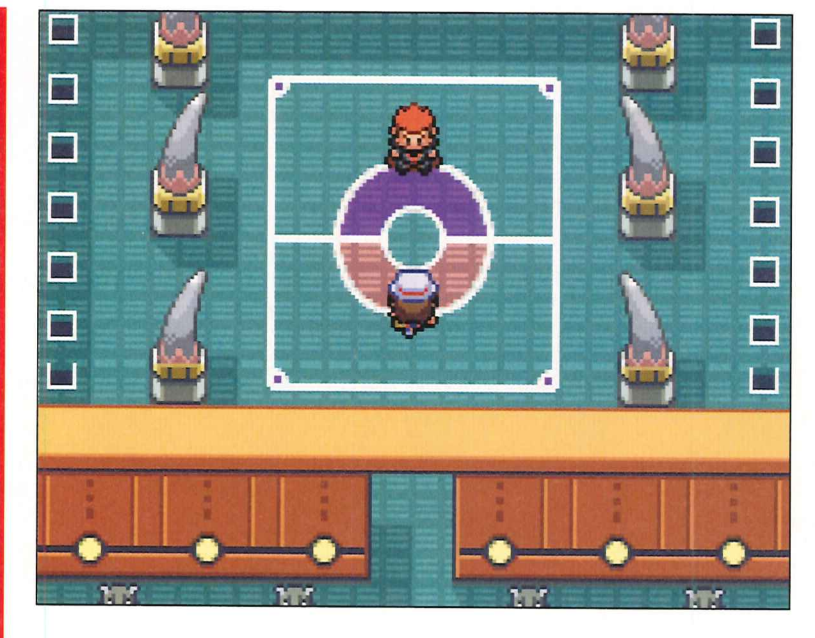
*En Bici irás a toda pastilla por las rutas y ciudades de Kanto.*



*Si hay agua, navegarás con tu mejor Pokémon acuático.*



*Para viajar rápido, nada como volar con Pokémon volador.*



que te informará de la vida y milagros de todas las especies Pokémon que veas o captures. Pero sin duda una de las mejoras que más nos han gustado son los mini-juegos que podrás disfrutar en una de las islas misteriosas usando el ya famoso adaptador inalámbrico.

¿Aún no te parece suficiente? Pues te diremos que **también hay una Torre Batalla** en la que combatirás en la modalidad dos contra dos, o que cuando vayas al primer piso de un Centro Pokémon tendrás a tu disposición la **Sala Unión. En esta sala puedes, gracias al adaptador inalámbrico, chatear,** intercambiar o combatir hasta con 40 colegas.

### No falta de nada

No chaval, no falta de nada. Todos los clásicos de cualquier edición Pokémon están también en Rojo Fuego y Verde Hoja; de hecho el origen de muchos de ellos están en las ediciones Roja y Azul. Así tendrás las famosas PokéBall para capturar Pokémon, un casino en el que jugar a las tragaperras, una Zona Safari en la que capturar raros Pokémon, podrás surfear y volar gracias a las Máquinas Ocultas, tendrás una bici con la que pedalear a toda velocidad por Kanto , un rival que te hará la vida imposible, podrás comprar todo lo que te apetezca en un gran centro comercial, el mejor Profesor Pokémon de todos los tiempos te ayudará en tu aventura y por supuesto, podrás capturar a Pikachu.

**¿ERES NOVATO? Pues tranquilo porque estas ediciones incorporan un sistema de ayuda genial, con el que enseguida te convertirás en todo un maestro entrenador.**



*En una de las islas misteriosas verás la guardería para reproducir Pokémon.*

Y todo ello aderezado con **gráficos llenos de color y detalles y nuevas melodías muy pegadizas.**

En fin que si eres un entrenador novato, no hay duda que fliparás como nunca. Pero aunque no lo seas, el hecho de tener un adaptador inalámbrico que te permita tantas posibilidades multijugador te dejará muy satisfecho. Está claro, con Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja Nintendo ha vuelto a dar en la diana. ¿A qué esperas para comprarlo? Ah, sí faltan algunos días... 1 de octubre.

### POKéMON MISTERIOSOS

*Articuno, Zapdos, Moltres, Mewtwo, Raikou, Entei, Suicune, Ho-oh, Lugia y Deoxys son los legendarios con los que te toparás aquí. Pero estos legendarios no serán los únicos Pokémon misteriosos que veamos, también acudirán a la cita los extraños Unown.*





En las nuevas islas misteriosas nos esperan divertidos minijuegos. Eso sí, antes hay que cumplir algunos requisitos.






En la mochila vemos iconos y explicaciones que indican para que sirve cada objeto. Ah, sí, el Buscapelea te va a sorprender.




Durante la aventura verás muchos Tutores de Movimientos que enseñarán a tus Pokémon fantásticos ataques.



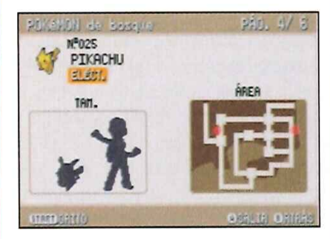

Antes de entrar en cualquier sitio conviene leer los carteles. Además, estos datos se almacenarán en el Memorín.

## CLASIFICA A TUS POKéMON

Con la Pokédex almacenarás todos los datos de los Pokémon que veas o captures; con el Sistema de Almacenamiento podrás clasificarlos a tu gusto.




Nunca una Pokédex había tenido tantas opciones de búsqueda.




La Pokédex te dirá dónde capturar a los Pokémon que has visto.




En el PC se almacenarán los Pokémon que captures.






Si hablas con todo el mundo durante la aventura y te interesas por los problemas de la gente, seguro que muy pronto recibirás tus recompensas.

## EL ANÁLISIS

### GRÁFICOS 97

▲ Cuidados y llenos detalles deliciosos. Si no has jugado a Pokémon, fliparás en colores.

▼ Una pena que no se haga de noche. No hay mejoras con respecto a Rubí y Zafiro.

### SONIDO 94

▲ Las nuevas melodías suenan de cine. Los efectos no están mal, aunque son escasos.

▼ Algunas melodías repetitivas.

### JUGABILIDAD 100

▲ Los detalles pensados para que los novatos aprendan a ser buenos entrenadores.

▼ Aunque son muy divertidos, solo hay dos minijuegos.

### DURACIÓN 98

▲ Ganar la Liga Pokémon, explorar las islas misteriosas y completar la Pokédex... más de 30 horas.

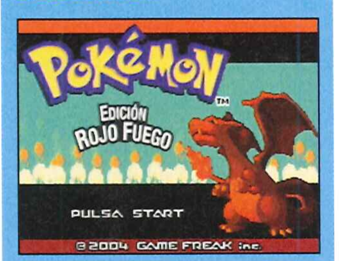
▼ La historia es algo corta. Faltan aventuras paralelas.

### TOTAL 97

▲ Las **jugabilidad y las opciones multijugador.**

▼ Los veteranos echarán en falta **más alicientes.**

## VALORACIÓN




### PARA QUITARSE EL SOMBRERO

Si eres un entrenador novato, estas ediciones son perfectas para adentrarte en el universo Pokémon. Hay muchas ayudas y además están los Pokémon más clásicos. Si ya eres todo un maestro, te picará jugar en las nuevas islas misteriosas, o conseguir al misterioso Deoxys. Para quitarse el sombrero, sí.

## EL RANKING

**1. Pokémon Rubí y Zafiro**
**2. Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja**
**3. Golden Sun: Edad Perdida**

Rubí y Zafiro llenaron de novedades el mundo Pokémon. Las nuevas no son tan revolucionarias, pero sí totalmente recomendables.

EXCLUSIVO GAMECUBE

OK Nintendo Acción

## FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: NINTENDO
- Tipo de juego: COMUNICACIÓN
- Idioma: ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO (TEXTO Y VOCES)

- Tarjeta: 57 BLOQUES (INCLUIDA)
- Conexión GB Advance: SÍ
- Número de jugadores: 1-4

- Datos: CALENDARIO PERPETUO
- Extras: ISLA SECRETA EN GBA
- Modos de juego: HISTORIA

- Precio: 59,95 €
- A la venta: 24 SEPTIEMBRE

*Este juego es para siempre*

# ANIMAL CROSSING

**No te puedes imaginar la cantidad de retos que caben en un juego donde el gran desafío es... ¡vivir tu vida!**

Sueñas con un mundo mejor? Deja de soñar. A partir de hoy puedes vivir en ese mundo. No serás "tú", sino **un personaje cabezón de extraño atuendo,** quien se vea inmerso en la vida cotidiana de **un pueblecillo.** Un lugar con estación de tren, tiendas, oficina de correos, playita... y donde **hacer amigos (o enemigos) dependerá totalmente de ti,** de tu comportamiento.

### Eso es cosa tuya

Por supuesto, tendrás posesiones. La primera, **una casita. Choza que tienes que pagar trabajando** para el dueño de la tienda. Te mandará pequeños recados como plantar árboles, llevar una alfombra a tal, mandar una carta a Pascual o redactar publicidad para la tienda (mediante un útil teclado virtual). Así aprenderás los quehaceres básicos del juego. Una vez pagada la casa, ¡a vivir, que son dos...! No, no son dos días. A ver si te entra en la cabeza que **este título puedes jugarlo toda la vida.** Tiene un calendario perpetuo con sus días de fiesta y todo. Cada día pasa algo diferente en el pueblo: llueve a veces (en invierno nieva), **hay rebajas en la tienda, aparecen nuevos vecinos...** Y tú, mientras, puedes dedicarte a **pescar, cazar insectos, hacer recados** para ganar bayas y poder comprarte cositas (incluso juegos de NES) o ampliar tu casa. Aunque, como al fin y al cabo comer no es necesario (en este juego no mueres), puedes hacer el Jimmy y vaguear de por vida. Pero no nos hagas caso porque en «AC» mandas tú. **Haz lo que quieras, es tu vida.**

### ¿HOY ES FIESTA?

*Pues fijo que en «AC» también. El gancho del juego, lo que te hace estar pensando en él hasta en sueños, es que se desarrolla en tiempo real y que la vida sigue aunque tú no estés. Un ejemplo: si pruebas a encender tu GC el 31 de diciembre a las 24:00, ¡verás que tus vecinos virtuales están celebrando la Nochevieja!*






*Este podría ser el comienzo de una buena amistad: Olivia se acuerda de nosotros a la mañana siguiente de haberla conocido. La inteligencia artificial es asombrosa.*



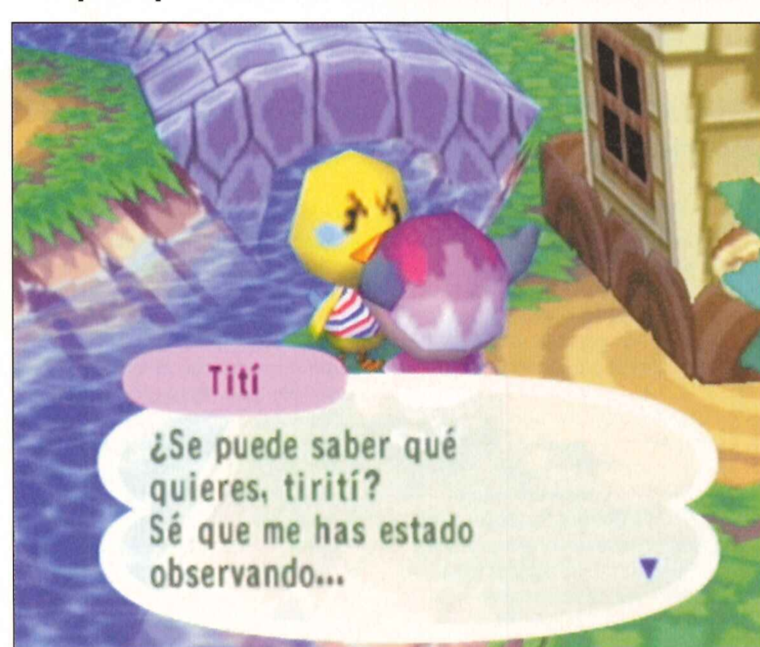
*Para los altruistas existe el museo D'Allí, donde podrás donar fósiles, insectos, cuadros y peces. Podrías venderlos, pero visitarlo de vez en cuando también gusta.*




*Tú decides el nombre del protagonista y el pueblo en el que vas a vivir. Mola, ¿no?*

## SÉ INDEPENDIENTE

**«Animal Crossing» no se atiene a las reglas. Te deja hacer lo que quieras y comportarte como te venga en gana en un completo pueblo virtual.**




*Cuidadito con algunos, que de susceptibles está el mundo (incluso el de «AC») lleno. Si un vecino te parece interesante, tampoco hables mucho rato con él, que se mosquea.*




*Todos los diálogos son "mu graciolos". ¡Disfrutarás del castellano como nunca!*



*Dentro de tu casa, puedes poner, quitar y mover tus muebles como te dé la gana.*

## ¿CÓMO QUE "QUÉ HAGO"?

En el pueblo puedes dedicarte a numerosas actividades. Aquí tienes algunas de las que, casi seguro, te verás realizando.




*Trabajar de recadero de Tom, el tendero, es necesario para...*




*...pagar tu casa. Después de pagarla puedes dedicarte a...*



*...recoger unas conchas en la playa, o comprarte una caña...*




*...y pescar... Incluso sacudir árboles a voleo tiene premio.*



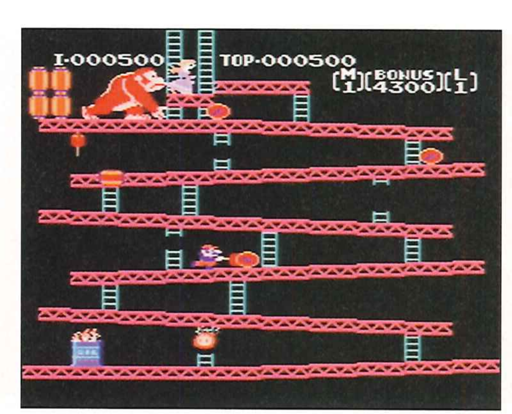
¡Qué idílica imagen de luces hogareñas iluminando el nevado terrazo a eso de las 0:31 AM del 1 de enero d...! Sí, es que cambiamos la fecha a la GC, para ver el Año Nuevo.




Aquí andamos en plena sesión de aerobic junto con medio somnoliento vecindario. Solo se hace en verano, así que no hizo falta cambiar la fecha (solo la hora, esta vez).




El día de tu cumpleaños comprobarás que la gente te quiere. Tu mamá te mandará una tarta por correo, y...




...otros te regalarán muebles, o algo tan molón como una NES con el clasicazo «Donkey Kong». ¡A viciarse!




Cada vecino tiene su personalidad. Pochola es pelín superficial, pero como nos regaló el DK... ¡fabuloso, sí!

¡¡ENTREVISTA EN EXCLUSIVA!! PREGUNTAMOS A LOS DESARROLL

# "ANIMAL CROSSING AYUDA A CONOCER

## Mr. Tezuka (productor) y Mr. Eguchi (director) nos cuentan en exclusiva todos los detalles del juego más original del catálogo de GameCube.

**Nintendo Acción. ¿Cómo definiría «Animal Crossing»?**
Tezuka. Bueno, el concepto depende del jugador. Hay numerosos estilos de juego. La clave es conseguir un nuevo tipo de comunicación, más excitante para el usuario.

**NA. ¿De dónde salió la inspiración para crear un juego tan original?**
Eguchi. AC es diferente porque te permite conocer mejor a la gente que ya conoces. Gracias a él podrás descubrir nuevos aspectos de amigos, familia... Hacer juegos de luchar y atacar puede resultar cansado. Queríamos algo relajante y de acceso rápido y fácil, donde la familia pudiera jugar unida.

**NA. ¿Cuánto tiempo habéis estado desarrollándolo?, ¿se abandonó el proyecto en algún momento?**
T. Llegué con un plan de juego hace tres años, pero había otros proyectos que hacer, de modo que estuvo dos años en desarrollo. Y el rumor de que se abandonó es falso.

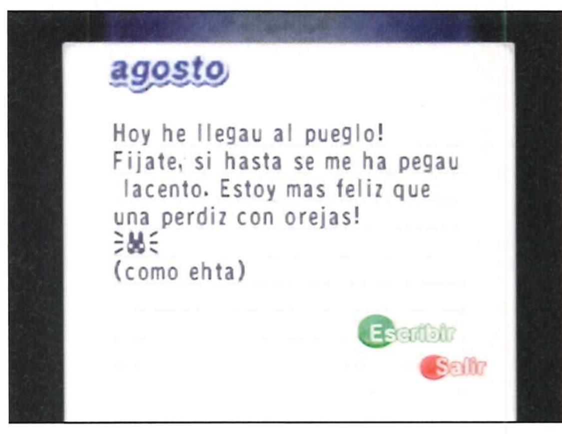
**NA. ¿Qué podemos y qué no podemos hacer en AC?**
T/E. Puedes coleccionar ítems, hacerte amigo de los animales y hacer crecer tu casa y tu ciudad. ¡No puedes matar malos ni pasar de nivel para salvar a la princesa!

**NA. ¿Es cierto que se puede jugar durante 33 años?**
T/E. Tenemos todas las fechas importantes y días festivos de un año entero. Así podrás disfrutar del juego un añito completo. Pero bueno, como el calendario es perpetuo, en realidad si juegas más años el juego puede no tener fin.

**NA. ¿Sólo hay animales y criaturas en el pueblo?, ¿no hay humanos? ¿Por qué?**
T/E. Elegimos animales como personajes por dos razones. Una, porque queríamos que fuera una herramienta de comunicación entre los jugadores (humanos) en una sociedad diferente (de animales). Y la segunda razón es que se hace más difícil vivir entre animales; que no son sólo bonitos, sino también astutos e incluso un poco crueles.

**NA. ¿Se imaginan una versión "online" del juego?, ¿cómo sería?**
T/E. Es una opción interesante y estamos pensando seriamente en ello. Pero los juegos online son de difícil acceso por su coste. Así que cuando se solucione ese problema, hablamos. Pero no imaginamos una ciudad con millones de jugadores, porque el concepto del juego es hacerte amigo de los demás y eso sería imposible con tanta gente.

**NA. ¿A qué juega, Mr. Tezuka?**
T. Me gustan los juegos en familia. Ahora estoy con «Wario Ware«.




*Además de cartearte con tu mamá, los vecinos, el museo y demás gente, también puedes escribirte a ti mismo, en tu diario.*



*Jimmy: No es en absoluto necesario, pero, si tienes un buen colega, podrás ir a su casa y tomarte alguna libertad que otra.*

**¡VEN A MI CASA!** **Uno de los puntos fuertes de AC es poder crear un hogar con dimensiones, objetos y decoración a tu gusto... ¡y enseñarlo!**



*Lalala, qué bello está el bos... ¿qué? ¡Una tienda de campaña! ¡Hay un nuevo vecino!*




*Si tienes una Advance y un cable de conexión, puedes navegar a tu isla secreta. Allí tienes una choza gratis, frutas e insectos exclusivos y un nuevo vecino al que conocer.*

ADORES TODO SOBRE SU JUEGAZO

# MEJOR A LA GENTE"

**NA. ¿Cómo diseñasteis el comportamiento de los personajes?**
T. Pensamos en las funciones que queríamos que desempeñaran y en las que eran necesarias para el juego; luego en las características de cada uno y, finalmente, imaginamos animales que tuvieran una imagen acorde con esas características.

**NA. ¿Qué características apreciais más del juego?**
T. A pesar de su look infantil, engancha rápido a cualquier tipo de jugador, incluida gente ya mayorcita. Eso es lo que más me gusta.

**NA. ¿Habrá Animal Crossing 2?**
T. Sí, estamos en ello.

**NA. ¿Y sobre la versión DS?**
T. Sobre DS... vamos a utilizar todas las posibilidades de la consola.



**Creadores de vida.** *A la izquierda, el Sr. Tezuka con el mono Estasio en la mano derecha. A la ídem, Mr. Eguchi con el simpático gato Fran.*

## EL ANÁLISIS

**GRÁFICOS** 82
▲ Cientos de personajes y objetos distintos. Además puedes crear gráficos propios.
▼ Todo es bastante simplón.

**SONIDO** 90
▲ Efectos realistas y música ambiental. También puedes crear tus propias melodías.
▼ No, no hablan castellano, pero lo chapurrean. Escúchalo y entonces lo comprenderás.

**JUGABILIDAD** 94
▲ La falta de un objetivo final, excepto vivir a tu manera, lo hace muy atrayente y adictivo.
▼ ¿Quién puede jugar a las 4:00 AM? Sí, alguien podrá, pero...

**DURACIÓN** 100
▲ ¡Puedes tirarte toda la vida con él! Y además, visitar los pueblos de otros jugadores ¿Acaso se puede pedir más?
▼ ¿Se romperá antes la GC?

**TOTAL 96**

▲ **Es el juego de tu vida.** Nunca acaba, es original y puedes hacer lo que quieras.

▼ **El apartado gráfico,** aunque variado, resulta muy simple.

## VALORACIÓN




**¡AQUÍ HAY MUCHO QUE HACER!**
Si fuera por nosotros, decíamos adiós al mundo real y estábamos toda la vida inmersos en el mundo de «Animal Crossing». Un universo en forma de pueblo idílico que te permite hacer amigos virtuales, currarte tu casita hasta estar bien a gusto (nunca) y vivir una vida de ensueño. Una obra maestra de GC para gente con tiempo.

## EL RANKING

1. Animal Crossing
2. Pokémon Channel

Ambos se desarrollan en tiempo real, pero mola mucho más hablar con la gente, comprarte cosas para tu casa y hacer lo que te dé la gana en cualquier momento que ver la TV durante horas junto a Pikachu.



**FICHA TÉCNICA**

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: **CODEMASTERS**
- Desarrollador: **FREE RADICAL**
- Tipo de juego: **ACCIÓN 3D**
- Idioma: **TEXTO EN CASTELLANO Y VOCES EN INGLÉS**

- Tarjeta de memoria: **5 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Número de jugadores: **1**

- Datos: **7 PODERES MENTALES**
- Escenarios: **17**
- Modos de juego: **HISTORIA**

- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

## *No juegues con el poder de la mente*

# SECOND SIGHT

**Métete en la piel (y la mente) de John Vattic y lucha por descubrir quién te ha dejado sin memoria, ni tiempo.**

Si eres de los que prefieren cotillear antes de disparar el láser, este es tu juego. En el mundo de «Second Sight» tienes que ser **lo último en espías ultrasecretos.** Y resulta que lo eres, aunque tú no lo sepas al comenzar.

### De poderes va la cosa

Al bueno de John Vattic, el prota, le han aparecido **unos poderes que no llega siquiera a comprender,** y en muchos casos ni a controlar. Al comenzar te despiertas en una camilla, en un extraño hospital lleno de policías que parecen conocer tu nombre, así como tus facultades, ya que en vez de saludar y explicarte quién eres, en qué trabajas, o por qué te duele tanto la almendra, **comenzarán a dispararte como posesos nada más verte.**

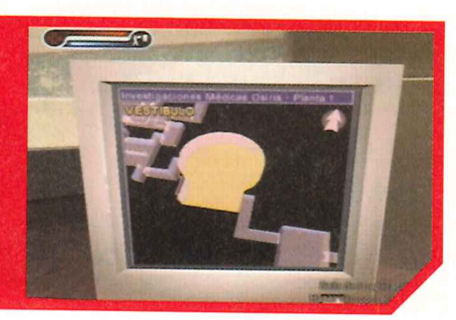
Durante tu huída/camino, siempre intentando averiguar algo más de tu pasado, te vas encontrando con unas más que agradables sorpresas en forma de pelotazo en la cabeza: tus poderes mentales. En algunos momentos claves del juego, cuando parezca que nada tiene solución, y que para eso mejor te hubieses quedado en la camilla, aparecerá un nuevo y flipante poder mental. Éstos te permitirán **desde mover objetos o personas por el aire, hasta hacerte invisible** o mamporrear con golpes de fuerza mental a esos pobres incautos que pretenden darte caza.

Entretanto, más concretamente, seis meses antes, tendrás el placer de conocer **la otra parte de la historia. Y es que, Vattic no nació con el don** de mover papeleras con su pensamiento, sino que todo forma parte de **una gran conspiración internacional,** en la que están involucrados los servicios secretos de algunas grandes potencias mundiales. Vamos, que nuestro hombre está metido en un lío padre.

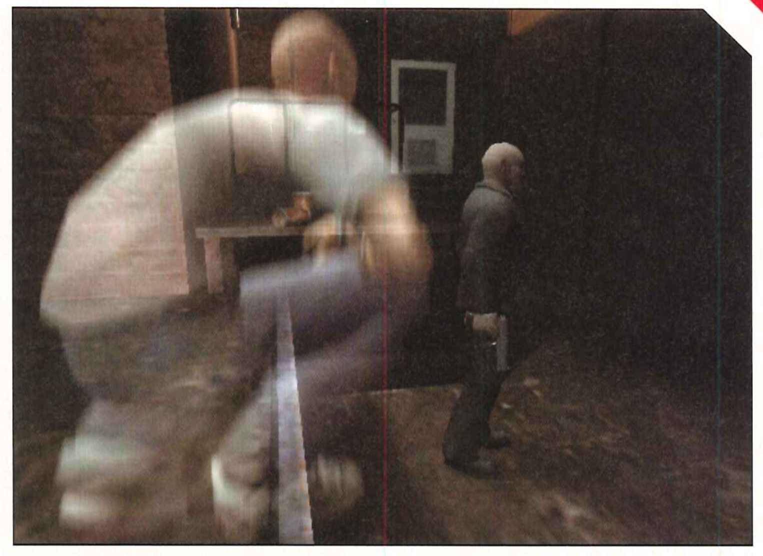
Para conocer tu pasado, nada de pesados vídeos narrativos: **serás otra vez protagonista directo de todo lo que pasó/vaya a pasar.** En principio te meterás en la piel de un Vattic algo pardillo, con gafitas y pinta de sacar mejores notas que Jimmy. Esta fase te servirá de ▶

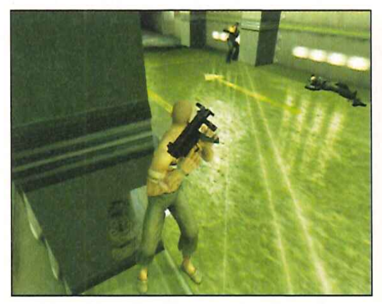
### ¡A DARLE AL PC!

*Para poder llegar a alguna parte en este juego tendrás que darle mucho al ordenata. Una gran parte de los puzzles que debes resolver están relacionados con la informática. Que una puerta no se abre, pues prueba a ver si con el ordenador más cercano pillas su clave o, directamente, activas la apertura de emergencia.*



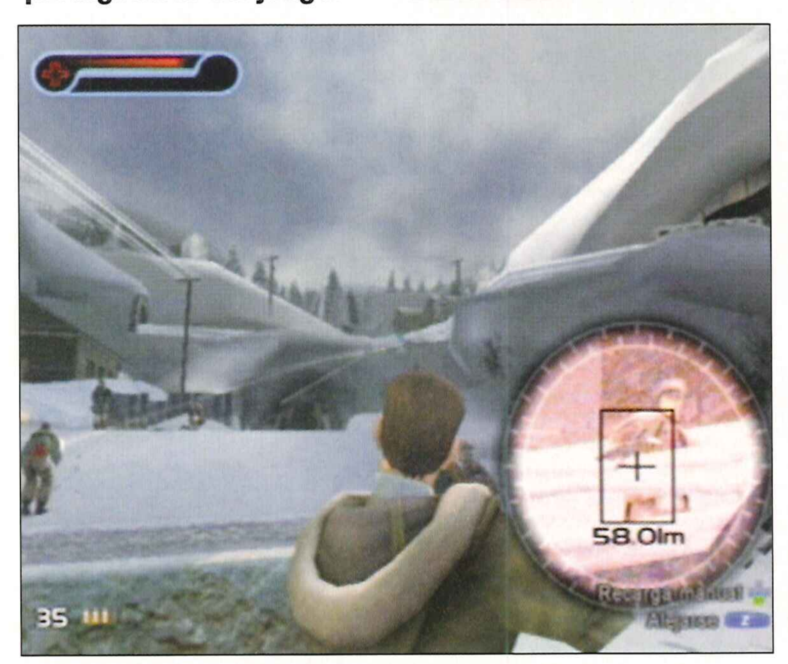

El protagonista, John Vattic, llega a manejar con la mente objetos de todo tipo; incluso podrá utilizar los cuerpos de los enemigos como arma arrojadiza.


Otro ejemplo de poderes mentales del amigo: con la proyección podemos desdoblar nuestro cuerpo y acceder a lugares imposibles, sin que nadie nos detecte.

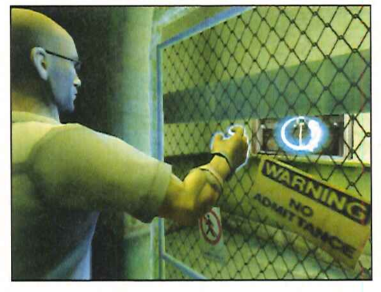

Pero los poderes psíquicos no lo son todo. Por si acaso hay armas de sobra.

**VIAJE EN EL TIEMPO**

**La acción combina episodios del presente con sucesos del pasado: gracias a eso sabremos qué le ha pasado al protagonista del juego.**



Nuestro protagonista es en realidad un científico que... eh, alto, no podemos contar nada más. Sólo que, antes de ser un desmemoriado, manejaba rifles como éste.



El quid de la cuestión en el juego: quién somos... cómo escaparemos de aquí...


Escenas como ésta salpican la acción y así comprenderemos qué ha pasado.

## USA BIEN TU MENTE, TÍO

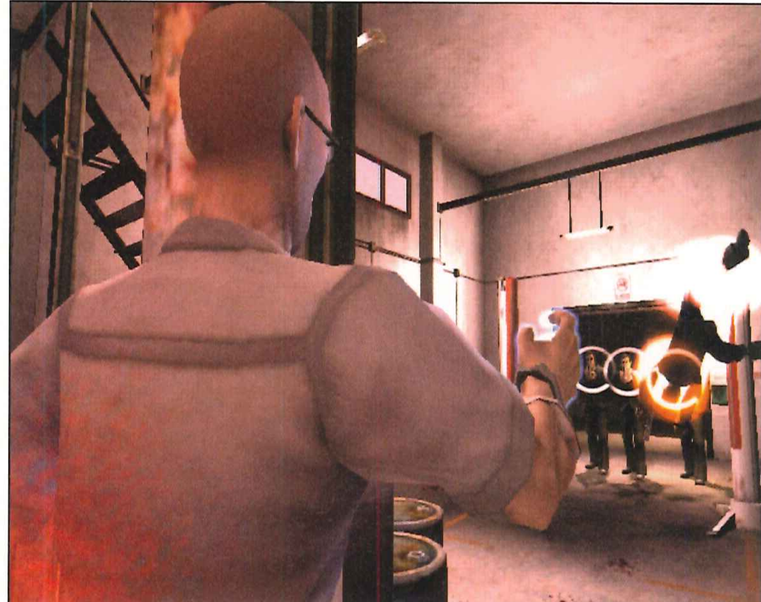
Aquí están algunos de los efectos demoledores de tus poderes mentales. El resto, mejor los descubres tú.


Para empezar tenemos la habilidad de autocurarnos.


También la habilidad de lanzar golpes de fuerza mental.


Proyección astral. Estamos fuera y ellos ni se enteran.


Y aquí tomamos otro cuerpo. Y siguen sin enterarse.





*Al principio Vattic es una "piltrafilla", le duele todo y se cansa enseguida.*

**BUENA MEZCLA**

**«Second Sight» combina acción intensa, poderes psíquicos e infiltración con una interesante historia que nos tiene en vilo hasta el final.**



*Los mensajes de texto nos ayudan a conocer las posibilidades de acción.*



*Lo de los poderes mentales le ha permitido a los desarrolladores flipar con unos efectos gráficos impresionantes. Éste que veis es uno de los mejores, pero hay más...*

*No, no estamos solos. En algunas fases nos ayuda un grupo de marines.*

**entrenamiento para el manejo de armas y saber cómo evitar miradas sin utilizar los poderes.** Después de otro nivel de Vattic empollón, te tocará uno de Vattic "chungo", situado seis meses en el futuro. Poco a poco, aprendiendo cositas en cada fase, el Vattic imberbe se irá pareciendo un poco más al tío malote y desquiciado del principio del juego.

## Intruso, intruso...

Como de intrusismo va la cosa, el título es **idóneo para jugadores pacientes.** En prácticamente la totalidad de las misiones, tendrás que hacer uso de la sangre fría para poder llegar a alguna parte sin ser visto. De hecho, en muchas ocasiones, **si te dejas ver aunque sea unos segundos, ya puedes ir reiniciando el nivel.** Aparecerán montañas de policías, agentes y todo tipo de enemigos de Vattic con el único propósito de agujerearle. Para evitarlo **tendrás que abusar mucho más de andar agachado y pegado a las paredes, que del gatillo de la pistola.** En muchos momentos, para hacer las cosas más fáciles, podrás echar mano de los poderes. Por ejemplo: ¿que necesitas despistar a un guardia?, pues **usa telequinesis para que una papelera "se mueva sola"** y el tipo se despiste. ¿Que quieres avanzar rápidamente y no quieres andar con truquitos de despiste?, pues **convence a un guardia de que no estás en su zona, y a correr** se ha dicho. Pero en la parte del juego en la que Vattic aún tiene pelo, la cosa se pone más chunga. Aquí sólo vale hacerte el Sam Fisher por pasillos oscuros y llenos de polvo. Cualquier intento de ir de machito, con la pistola en la mano, acabará en tragedia. Querrás tener tus poderes a cualquier precio.

## Pero querer no es poder

No podrás usar varias armas ni poderes a la vez, así que pierde la ilusión de pegar tiros mientras te curas y eres invisible. Además, tienes un tiempo muy limitado para usar los poderes: lo que te dura la barra de poderes. Aunque al menos se recarga muy rápido. Tan rápido como **engancha a cualquier persona, eso de poder mover cosas con la mente** nada más encender la Cube. «SS» solo falla en que a veces es demasiado difícil conseguir ser el tipo más discreto del barrio y en que... bueno, siendo de Free Radical, se echa en falta un modo multijugador. Pero vamos, tiene calidad técnica y una **atmósfera muy conseguida.**

## EL ANÁLISIS

**GRÁFICOS 89**
- ▲ Son originales, con estilo, y hay efectos sorprendentes.
- ▼ El movimiento de los objetos no es muy realista.

**SONIDO 85**
- ▲ Destaca la banda sonora. De esas que te dejan cantando.
- ▼ Voces en inglés. Y encima los personajes secundarios tienden a hacerse pesados.

**JUGABILIDAD 92**
- ▲ Es fácil engancharse al juego aunque sólo sea por lo de los poderes mentales.
- ▼ A veces Vattic es un lentorro, lo que puede desesperar.

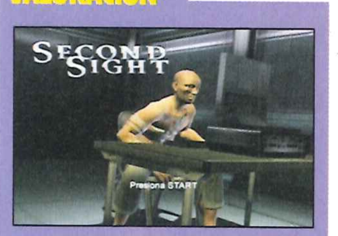
**DURACIÓN 85**
- ▲ 17 variados niveles para una historia que mantiene el interés de principio a fin.
- ▼ Olvídate de volver a jugar una vez lo acabes. Y no hay multi.

**TOTAL 90**

▲ El uso de los poderes mentales le da un toque **muy original y atrayente.**

▼ **No hay multi** para tirarse los trastos a la cabeza a gusto.

## VALORACIÓN




**UN JUEGO CON MUCHO GANCHO**

Cuando nos dijeron que Free Radical Design, los de «Time Splitters», estaban preparando un nuevo juego de acción para GC, dimos botes de alegría. Al ver el resultado, hemos vuelto a botar. Su nueva criatura tiene un guión total, combina con gracia estilos diferentes, y está bien diseñada. Sólo le falla que no incorpora un modo multijugador.

## EL RANKING

1. Splinter Cell: Pandora T.
2. Second Sight
3. Rainbow Six 3

Vattic no ha convencido del todo, a pesar de sus poderes, y se ha quedado a las muchas sombras de "SC:PT". Al menos se eleva, levitando, sobre el "pensativo" grupo de élite de «RS3».



REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción
The Pokémon Company
Nintendo
pokemon.nintendo.es


REVISTA OFICIAL
Nintendo®
Acción
The Pokémon Company
Nintendo®
pokemon.nintendo.es


POKéMON
TM
EDICIÓN
ROJO FUEGO
EDICIÓN
VERDE HOJA


POKÉMON™
EDICIÓN ROJO FUEGO
EDICIÓN VERDE HOJA

# EDICIÓN ROJO FUEGO


EDICIÓN
ROJO FUEGO
Nintendo
pokemon.nintendo.es
The Pokémon Company
REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción
©2004 Pokémon. ©1995-2004 Nintendo / Creatures inc. /GAMEFREAK inc. TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2004 Nintendo.


Pokémon™
Edición
Verde Hoja



POKéMON
TM
EDICIÓN
VERDE HOJA



¡EL HÉROE MÁS GRANDE DE TODOS LOS TIEMPOS ...
... AHORA EN GAME BOY ADVANCE™ !
ACTION MAN
¡El malvado Doctor X
amenaza con destruir el mundo!
Juega con todo el equipo
Action Man
Vence a las tropas del Dr. X con el arsenal Action Man más avanzado
Conduce impresionantes vehículos
www.actionman.com
www.es.atari.com
Licensing by:
Hasbro
Properties
Group
ATARI
GAME BOY ADVANCE
ACTION MAN
ROBOT ATAK
3+
LICENSED BY
Nintendo
Surf Attack
Flynt
Ultra MTX
Air Patrol
Kongo
X- Robots
ACTION MAN © 2004 Hasbro. All rights reserved. © 2004 Atari, Inc. All Rights Reserved. Manufactured and Marketed by Atari Europe SAS.

## Disfruta del mejor "Golf & Rol"

OK Nintendo Acción

# MARIO GOLF ADVANCE TOUR

Mario vuelve a protagonizar en Game Boy un golf sencillo y divertido, lleno de retos y sorpresas... ¡y con mucho Rol!

## ¡¡TIENES QUE ENTRENAR!!

**ES EL ÚNICO MODO DE QUE TU LUCH... GOLFISTA, MEJORE.** Casi metemos la gamba, pero es que, como la mecánica es de RPG total... Tu personaje va ganando experiencia con cada torneo, cada entrenamiento, e incluso puedes equiparle palos "con magias".



*En la tienda, píllate los palos que aumentan tu drive y ¡llegarás lejos!*




*Reparte la EXP con tu compañero o nunca ganaréis nada a dobles.*




*La sensación de estar jugando a la versión GC es total con esta cámara: gráficos en 3D, marcadores... y hoyos con personajes Nintendo. Igual de divertidos, pero distintos.*





*Los golfistas te enseñan a afrontar cada situación. Aquí nunca dejas de aprender.*




*Hay un hoyo en el que el green... ¡es la nariz de Mario! ¡Alegría para nintenderos!*

Si su juego de GC nos dejó boquiabiertos, esta entrega portátil ¡nos ha maravillado! Primero porque además de un juego de golf, tiene un **modo historia que se desarrolla como un clásico RPG.** Y segundo, porque se conecta con todos (vía wireless) y con todo.

### Apunta y... ¡gooolf!

Como ya es norma de la casa en los "deportivos" de Mario, no solo jugaremos con nuestro grupo de entrañables personajes (Mario, Yoshi, Peach...) sino que además tendrás la posibilidad de **currarte tu propio personaje.** Tras elegirlo, enseguida conocerás a tu pareja, que te acompañará en todo tu viaje; y lo demás parece fácil: sacas el palo, te pones a entrenar y... ¡a ganar los torneos, que de eso se trata!

La clave está en que **aprenderás de los mejores,** ya que durante la partida podrás hablar con el resto de golfistas, escuchar algún que otro consejillo y **subir tus estadísticas a cada torneo** que juegues. De todas formas la mecánica no es demasiado complicada. Eliges el lugar donde quieres que caiga la bola, vigilas el viento y los efectos, le das la fuerza necesaria, y... ¡al hoyo! Para que no te hagas un lío, además **el terreno está bien diferenciado con unos gráficos sencillos pero prácticos.**

En cuanto a **modos de juego, la lista es completísima.** Tiene todas las opciones de la versión de GC, puedes entrenar, jugar torneos y enfrentarte a personajes solo o con tu pareja, jugar al mini golf, aceptar retos... y otros eventos superchulos. Si eso no es suficiente, puedes **pasar tu personaje al Mario golf de GC.** Vamos, que te guste el golf o no, acabarás enganchado a éste, porque **las sorpresas nunca acaban.**

### FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE




- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **CAMELOT**
- Tipo de juego: **GOLF/RPG**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-4 (COMPATIBLE CON ADAPTADOR WIRELESS)**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SI**
- Datos: **18 PERSONAJES**
- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

### EL ANÁLISIS

**GRÁFICOS** 90
Sus 3D son idóneas para golfear, pero hacen perder belleza, claro.

**SONIDO** 92
Una melodía 100% Mario para cada campo, y efectos realistas.

**JUGABILIDAD** 98
Historia absorbente con retos de dificultad creciente. ¡Es lo suyo!

**DURACIÓN** 93
Historia, versus, dobles, speed, multijugador... ¡hasta 10 modos!

**TOTAL** 96





▲ La **cantidad de modos** de juego y **su historia.**

▼ ¿Eres el mejor? Pues sigue **en GC o... fin de la historia.**

### VALORACIÓN

Si te gusta el golf, no puedes dejar pasar este título. Su tremenda variedad de retos hará que quieras jugar a todas horas. ¿Hace un hoyuelo?

## ¿Y si jugamos a las cartas?

# DUEL MASTERS: SEMPAI LEGENDS

**Ve sacando la baraja y prepárate para explorar el mundo mientras participas en los duelos de cartas más adictivos.**

## CAMBIANDO CARTAS

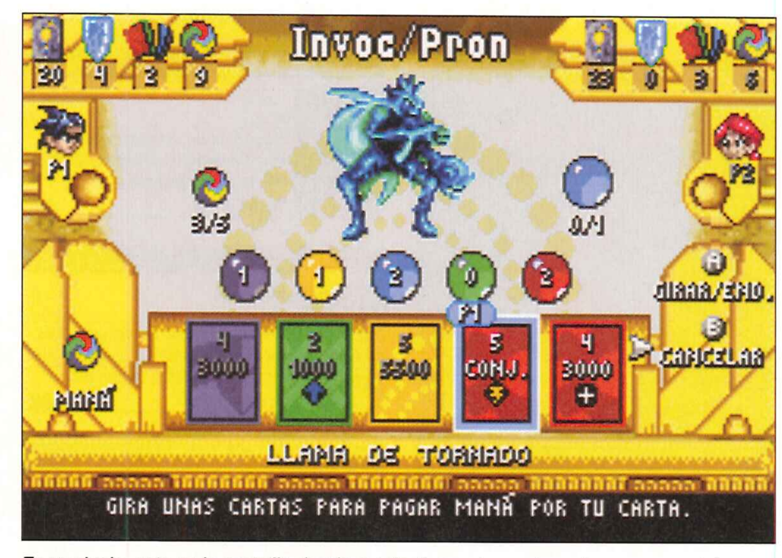
**LOS CENTROS DE CAMBIO** son lugares de obligada visita en cada pueblo. En estos centros podemos ampliar nuestra colección con nuevas y poderosas cartas, y además de dos formas diferentes: cambios normales o apuestas en duelos... Echad un ojo.



*Una carta nueva vale dos de las nuestras. ¿Compensará el cambio?*




*También podemos hacer apuestas "a la carta" contra otro rival.*




*En un duelo, esta es la pantalla donde manipulamos las cartas e invocamos criaturas o conjuros. De los atributos y propiedades de cada una depende el resultado final.*



*Las cartas azules son los escudos, y por delante están las criaturas.*



*En cada pueblo siempre hay gente que nos reta a entretenidos combates.*

Lo mismo no te suena, pero las cartas de "Duel Masters" son todo un éxito en Japón. Por eso nos llega ahora este jueguecito, con la magia de las Duel y un plan RPG que mola todo. El protagonista se llama **Tom. Le han robado una valiosa carta** y ahora recorre el mundo en su busca, **explorando y participando en torneos.**

### Investigar y "cartear"

Éstas son las bases del juego. Nos movemos por un mundo con diferentes pueblos y áreas por explorar, mucha gente con la que hablar (y combatir) o incluso con un mundo exterior donde aparecen enfrentamientos aleatorios contra otros rivales. El objetivo básico es **participar en los torneos de cada pueblo y crearnos una reputación a base de combates.** Por todo el mapeado, tanto en los pueblos como en el exterior, hay mogollón de rivales dispuestos a retarnos.

La mecánica a la hora de entrar en acción en un principio puede resultar un tanto confusa, pero gracias al completo tutorial y a un poco de práctica llegamos a descubrir las geniales posibilidades de todo este tema. Verás, en la zona de batalla cada jugador tiene cinco cartas que hacen de escudo, y otras cinco de inicio en la mano. **La gracia está en invocar criaturas o conjuros y destruir los escudos rivales** hasta acertar al jugador contrario. Luego claro, la cosa se enriquece con el tema de pagar "maná" por las invocaciones, los diversos tipos y atributos de las criaturas, la estrategia que podamos seguir...

Además, tiene modo para dos jugadores y viene traducido. Si te van los juegos que mezclan RPG con duelos de cartas, te encantará éste.



### FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE

- Compañía: **ATARI**
- Desarrollador: **MISTIC SOFTWARE**
- Tipo de juego: **JUEGO DE CARTAS/RPG**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-2**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **180 CARTAS**
- Precio: **49,99 €**
- A la venta: **OCTUBRE**



### EL ANÁLISIS

**GRÁFICOS** 78
En general simples y poco detallados.

**SONIDO** 74
El nivel no es muy bueno. Las melodías se repiten demasiado.

**JUGABILIDAD** 90
Los duelos son muy adictivos y llenos de posibilidades.

**DURACIÓN** 88
Coleccionar 180 cartas y ganar los torneos lleva su tiempo.

**TOTAL 88**

▲ Los **duelos** te atrapan casi por su gran **diversión.**

▼ **El aspecto visual y el sonido** se han descuidado.

### VALORACIÓN

Compensa un flojo apartado técnico con absorbentes duelos de cartas y una larga duración. Engancha como pocos y además tiene multijugador.

# GUÍA DE COMPRAS

## NINTENDO GAMECUBE

### 007 TODO O NADA

▸EA GAMES ▸Acción 3D
▸59,95 € ▸1-4 J



Bond protagoniza un peliculón que sólo se estrena en tu GameCube. Sí, en serio, con actores de verdad, una banda sonora diseñada en exclusiva y toda la acción que esperabas. De lo mejor en acción 3D que hay en tu GC

**Puntuación 93**

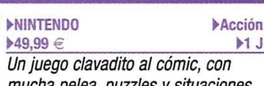
### 1080º AVALANCHE

▸NINTENDO ▸Snowboard
▸59,95 € ▸1-4 J

El snow más espectacular. Compite contra los mejores surferos, muestra tus trucos, y haz frente a la avalancha.

**Puntuación 90**

### ASTÉRIX Y OBÉLIX



▸NINTENDO ▸Acción
▸49,99 € ▸1 J

Un juego clavadito al cómic, con mucha pelea, puzzles y situaciones de lo más cómico.

**Puntuación 86**

### DRAGON BALL Z BUDOKAI



▸ATARI ▸Lucha
▸59,95 € ▸1-2 J

Con un estilo de lucha propio y una perfecta recreación del anime, este juego llega dispuesto a arrasar.

**Puntuación 91**

### ENTER THE MATRIX



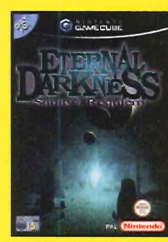
▸ATARI ▸Acción
▸29,99 € ▸1 J

A este precio tan atractivo, ¿quién puede resistirse a hacerse con este superarcade? ¡Matrix a tope, tíos!

**Puntuación 89**

### ETERNAL DARKNESS

▸NINTENDO ▸Aventura de terror
▸29,95 € ▸1 J



En este juego vas a pasar mucho miedo, pero tranquilo que su nuevo precio te compensa. Sí, el guión y la puesta en escena son de película de terror, pero el precio es de comedia total. Apetece, ¿a que sí? Pues ya tardas...

**Puntuación 93**

### F.F. CRYSTAL CHRONICLES

▸SQUARE ENIX ▸Acción RPG
▸59,95 € ▸1-4 J





De lo mejor que vas a encontrar en RPG para tu GameCube. El mejor sin duda si elegimos jugar cuatro, cada uno con su Game Boy Advance conectada. El cable link viene de serie, eso ya lo sabes. La diversión la ponéis vosotros, ¿vale?

**Puntuación 96**

### EL RETORNO DEL REY

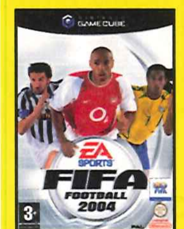
▸EA GAMES ▸Acción
▸62,95 € ▸1-2 J

La última parte de la trilogía vuelve a traernos la mejor acción con un modo a dobles que te deja flipado.

**Puntuación 92**

### FIFA FOOTBALL 2004

▸EA SPORTS ▸Fútbol
▸59,95 € ▸1-4 J

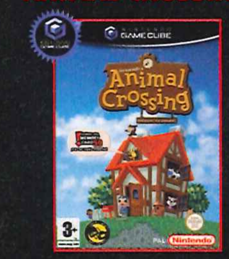


La edición más completa que hemos visto. La que tiene más números, más equipos, más efectos gráficos y un nuevo nivel de simulación. El control ha variado respecto a la edición anterior para dejarnos tomar más decisiones.

**Puntuación 97**

### LA NOVEDAD DEL MES

#### ANIMAL CROSSING



Nintendo Comunicación
59,95 € 1-4 J

¡Nintendo nos ha descubierto el nuevo mundo! AC tiene todo lo necesario para vivir una vida casi real: gente con la que hablar, quehaceres cotidianos, días de fiesta, una casa que cuidar y, lo mejor es que todo lo haces ¡si tú quieres!

**Puntuación 96**

### F-ZERO GX

▸NINTENDO ▸Velocidad
▸59,95 € ▸1-4 J





El dios de la velocidad se ha materializado en un juego de Cube. Esta nueva entrega del futurista «Zero» añade a la velocidad un desafiante modo historia que permite configurar y crear nuestras propias naves. La pasada.

**Puntuación 97**

### HARRY POTTER Y LA PIEDRA...



▸EA GAMES ▸Aventura
▸62,95 € ▸1 J

Si te gustó la Cámara Secreta, éste te va a encantar. En la misma línea, con mejores gráficos y mayor diversión.

**Puntuación 92**

### HARRY POTTER EL PRISIONERO...



▸EA GAMES ▸Aventura
▸59,95 € ▸1 J

Ahora controlas a Harry, Hermione y Ron en la aventura más peligrosa a la que se han enfrentado los magos.

**Puntuación 92**

### KIRBY AIR RIDE



▸NINTENDO ▸Carreras
▸59,95 € ▸1-4 J

Al estilo «Mario Kart», los Kirbys te invitan a correr, pero con una novedad: no hay acelerador.

**Puntuación 89**

### LAS DOS TORRES



▸EA GAMES ▸Acción
▸64,95 € ▸1 J

Imagínate, en mitad de la acción de la película. Los mismos héroes, escenarios, armas... ¡espectacular!

**Puntuación 91**

### LOS SIMS TOMAN LA CALLE





▸EA GAMES ▸Simulador de vida
▸64,95 € ▸1 J

Toda una experiencia. Sal de casa, encuentra un trabajo, relaciónate con los demás... ¡como la vida misma!

**Puntuación 90**

### LUIGI'S MANSION (PLAYER'S CHOICE)



▸NINTENDO ▸Aventura
▸29,95 € ▸1 J

¿Pero todavía no te has hecho con esta "fantasmal" aventura? Con este precio, estás metiendo la pata...

**Puntuación 90**

### MARIO GOLF



▸NINTENDO ▸Golf
▸59,95 € ▸1-4 J

Con Mario, el golf es otra cosa. Más divertido, más dinámico, mucho más loco. ¡Y están todos tus héroes!

**Puntuación 90**

### MARIO KART: DOUBLE DASH!!

▸NINTENDO ▸Carreras
▸59,95 € ▸1-16 J

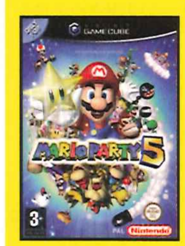


No es la primera vez que Mario y sus colegas se ponen a correr. Pero sí es nuevo que haya dos pilotos por kart, y que cada jugador pueda controlar a uno de ellos. ¡Y además incluye un modo extra para jugar hasta 16!

**Puntuación 97**

### MARIO PARTY 5

▸NINTENDO ▸Tablero
▸59,95 € ▸1-4 J



Tiene más diversión, más personajes, más modos de juego y un modo historia más completo y flipante que cualquier otro MP. Si estás solito, te picarás con él hasta derrotar a todos los Bowsis. Si no... ¡que comience la fiestaaa!

**Puntuación 93**

### MARIO PARTY 4 (PLAYER'S CHOICE)



▸NINTENDO ▸Tablero
▸29,95 € ▸1-4 J

Un juego para vivir semanas alegres junto a tres amigos. Auténticamente irresistible, y más a su nuevo precio.

**Puntuación 91**

### MEDAL OF HONOR RISING SUN



▸EA GAMES ▸Acción 3D
▸64,95 € ▸1-4 J

Desarrollo variado, nivel de realismo por las nubes y una ambientación de lujo. ¡Esta guerra sí que mola!.

**Puntuación 93**

### METAL GEAR: THE TWIN SNAKES

▸KONAMI ▸Espionaje
▸59,95 € ▸1 J



Te va a sorprender esta versión exclusiva para GameCube de la serie de espionaje más aclamada. Tiene un motor gráfico flipante, ofrece total libertad de acción y te atrapará al instante. Y bueno, tiene subtítulos en castellano...

**Puntuación 96**

### METROID PRIME (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Aventura
▸29,95 € ▸1 J



«Metroid» estrena un género que creará una legión de adeptos, las aventuras en 3D. Por eso los chicos de Nintendo acaban de incluirlo en su flipante línea Player's Choice, a un precio de risa. Si te van los retos, hazte con él ya mismo.

**Puntuación 99**

### MISSION: IMPOSSIBLE



▸ATARI ▸Espionaje
▸29,95 € ▸1 J

De lo mejor que podréis encontrar en el género de espías. Además ahora tiene un precio excepcional.

**Puntuación 92**

### NBA LIVE 2004



▸EA SPORTS ▸Baloncesto
▸62,95 € ▸1-4 J

Esta entrega potencia el realismo, buscando un control aún más perfecto de las jugadas.

**Puntuación 92**

### NBA STREET VOL. 2



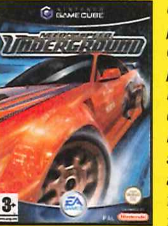
▸EA SPORTS ▸Baloncesto
▸65,95 € ▸1-4 J

Resulta excitante jugar al basket en plena calle con las estrellas de la NBA. Promete jugadas de fantasía.

**Puntuación 91**

### NEED FOR SPEED UNDERGROUND

▸EA GAMES ▸Carreras de tuning
▸59,95 € ▸1-2 J



Una entrega especial para fans del mundo del motor que se pirren por el "tuning". Decir que vamos a cambiar el aspecto de los coches no sería suficiente. Porque además las carreras tienen una calidad tremenda.

**Puntuación 95**

## PIKMIN (PLAYER'S CHOICE)



▸NINTENDO ▸Aventura-puzzle
▸29,95 € ▸1 J

*La genial aventura diseñada por Miyamoto, todavía más atractiva. ¿Aún no te has hecho con ella?*

**Puntuación 90**

## POKéMON CHANNEL



▸NINTENDO ▸Aventura
▸29,95 € ▸1 J

*Nace el Canal Pikachu para deleite de los fans Pokémon. Un juego muy especial, con detalles geniales.*

**Puntuación 90**

## POKéMON COLOSSEUM



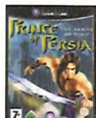
▸NINTENDO ▸RPG Combate
▸59,95 € ▸1-4 J



*El primer RPG de Pokémon para GC es una pasada. No sólo porque incluye dos modos de juego que le dan vida ilimitada, sino también porque su aspecto, su nueva estética, sus gráficos, son absolutamente originales.*

**Puntuación 98**

## PRINCE OF PERSIA



▸UBISOFT ▸Acción / plataformas
▸59,95 € ▸1 J

*Ayuda al príncipe a atravesar un palacio lleno de plataformas, combates y puzzles. Lo agradecerás.*

**Puntuación 92**

## RAINBOW SIX 3



▸UBISOFT ▸Acción 3D
▸59,95 € ▸1-2 J

*Eres el líder de un comando de élite en un arcade de acción que además te va a hacer pensar.*

**Puntuación 86**

## RESIDENT EVIL ZERO

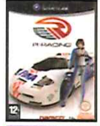


▸CAPCOM ▸Acción 3D
▸64,95 € ▸1 J

*El último (de momento) Resident te lleva al origen de la saga, con un juego que supera al primer RE.*

**Puntuación 92**

## R: RACING



▸NAMCO ▸Carreras
▸59,95 € ▸1-2 J

*Apuesta por la simulación. Coches reales que se pilotan de forma realista Y gratis, «Pacman VS» para 4.*

**Puntuación 87**

## SECOND SIGHT

NUEVO



▸CODEMASTERS ▸Acción 3D
▸59,95 € ▸1 J

*Un arcade 3D de alta calidad, héroe con poderes mentales (hasta sale del cuerpo), pero no hay modo multi.*

**Puntuación 90**

## SERIOUS SAM



▸TAKE2 ▸Acción 3D
▸39,95 € ▸1-4 J

*Acción y espectáculo a tope en un shooter que no te dejará un momento de descanso. ¡Y con humor, conste!*

**Puntuación 88**

## SONIC HEROES



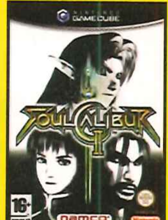
▸SEGA ▸Arcade
▸59,95 € ▸1-2 J

*Es más rápido,divertido y original que sus "hermanos", pero también pierde algo de aventura.*

**Puntuación 90**

## SOUL CALIBUR II

▸NAMCO ▸Lucha
▸59,95 € ▸1-2 J



*El juego de lucha que debes tener. Una compra obligada, sí; e incluso la presencia de Link recomienda el uso y disfrute de una GameCube. Sí, la han bajado de precio y es toda una ganga. Hazte con los dos, no te arrepentirás.*

**Puntuación 97**

## SPLNTER CELL: PANDORA T.




▸UBISOFT ▸Aventura
▸59,95 € ▸1 J

*La infiltración y el sigilo son más importantes. Esta entrega se ha vuelto más exigente y realista.*

**Puntuación 92**

## LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

01 POKéMON COLOSSEUM
02 SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
03 SUPER MARIO SUNSHINE
04 FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
05 SUPER SMASH BROS. MELEE
06 SPIDER-MAN 2
07 POKéMON CHANNEL
08 STAR WARS: REBEL STRIKE
09 METAL GEAR SOLID
10 METROID PRIME

## STARFOX ADV. (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Aventura
▸29,95 € ▸1 J

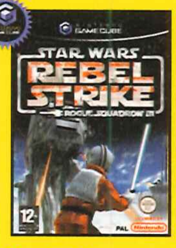



*El zorro de Nintendo da la campanada en calidad gráfica, jugable y ahora también en precio. Te espera una profunda aventura, cargada de detalles que te colmarán de felicidad, y pondrán la envidia en cara ajena.*

**Puntuación 96**

## STAR WARS: REBEL STRIKE

▸LUCASARTS ▸Shooter 3D
▸59,95 € ▸1-2 J



*Lo que queríais oír. Ha mejorado la anterior entrega. Aunque para que no la olvidemos, se ha incluido en «Rebel Strike» en modo cooperativo. Esto, unido al filón de extras y novedades, convierten el juego en todo un puntazo.*

**Puntuación 98**

## SPIDER-MAN 2



▸ACTIVISION ▸Aventura de acción
▸59,95 € ▸1 J

*Spider-man recorre la ciudad en un arcade de atractivo desarrollo abierto, que mezcla aventura y lucha a tope.*

**Puntuación 87**

## SUPER MARIO S. (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Aventura-Plataformas
▸29,95 € ▸1 J



*¡Las mejores plataformas para Cube, a un precio de lujo! Disfruta de su apartado técnico sobresaliente, sus retos y su jugabilidad, por menos de 30 Euros. La felicidad existe, querido jugón, y está aquí mismo.*

**Puntuación 95**

## SUPER SMASH B. (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Lucha
▸29,95 € ▸1-4 J




*Los grandes héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes y una capacidad de adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti y a tres amigos, durante muchos días. ¡Precio "pa'flipar"!*

**Puntuación 95**

## TIME SPLITTERS 2

▸EIDOS ▸Shooter 3D
▸59,95 € ▸1-4 J

*Una historia original, una gran oferta en modos multijugador. Técnicamente impecable. Sin duda uno de los que más nos han impresionado. Por el nivel de I.A. de los rivales, el control suave, la duración y la original historia.*

**Puntuación 95**

## WARIO WARE

▸NINTENDO ▸Microjuegos
▸29,95 € ▸1-16 J



*Qué caja más molona le han metido al bueno de Wario. Es pintón desde la carátula, el tío. Luego, su juego es la repanocha. Fácil, directo, divertido al máximo. Para jugones que quieran risas sin complicaciones. Todo un puntazo, colegas.*

**Puntuación 93**

## WARIO WORLD



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸59,95 € ▸1-4 J

*En la línea de sus clásicos de Game Boy, sólo que en 3D. Te vas a flipar con los movimientos de Wario.*

**Puntuación 88**

## WAVE RACE BLUE STORM



▸NINTENDO ▸Carreras
▸44,95 € ▸1-4 J

*Un prodigio de la técnica al servicio de la diversión. Es como estar cabalgando sobre olas vivas.*

**Puntuación 90**

## ZELDA: WIND WAKER

▸NINTENDO ▸Acción-Rol
▸69,95 € ▸1 J



*La historia del juego, los personajes, la traducción, el control, la banda sonora, las mazmorras... Todo en «Wind Waker» deja alucinado, y más aún su jugabilidad y el carisma del héroe. Por eso lleva esta nota. Lo mejor que se ha visto.*

**Puntuación 100**

## NUESTROS RECOMENDADOS

### LOS MEJORES SHOOTERS 3D

1. STAR WARS REBEL STRIKE
2. 007 TODO O NADA
3. MEDAL OF HONOR
4. RAINBOW SIX 3
5. STAR WARS ROGUE LEADER

### LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO SUNSHINE
2. SONIC HEROES
3. PRINCE OF PERSIA
4. WARIO WORLD
5. BILLY HATCHER

### LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. MARIO KART DOUBLE DASH!!
2. NEED FOR SPEED UNDERGROUND
3. FIFA 2004
4. NBA STREET VOL. 2
5. R: RACING

### LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. ZELDA: THE WIND WAKER
2. POKéMON COLOSSEUM
3. ANIMAL CROSSING
4. FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
5. METROID PRIME

### LOS MEJORES DE LUCHA-ACCIÓN

1. SOUL CALIBUR II
2. SUPER SMASH BROS
3. EL RETORNO DEL REY
4. SECOND SIGHT
5. ENTER THE MATRIX

# GUÍA DE COMPRAS

## GAME BOY ADVANCE

### ADVANCE WARS 2

▸NINTENDO ▸Estrategia
▸39,95 € ▸1-4 J
*Una prolongación de la primera entrega, con nuevos mapas y la posibilidad de combatir a cuatro.*
**Puntuación 93**

### BANJO-KAZOOIE

▸THQ ▸Acción-Plataformas
▸29,95 € ▸1-4 J
*Gráficos geniales, muchos desafíos, y una pareja flipante. ¿Te parece bien todo eso por este precio?*
**Puntuación 90**

### BRUCE LEE

▸VIVENDI ▸Beat'em Up
▸21,95 € ▸1 J
*Realistas movimientos, enemigos inteligentes, armas para recoger y usar, jefazos finales... Muy bueno.*
**Puntuación 90**

### CRASH 2

▸VIVENDI ▸Plataformas
▸49,95 € ▸1-2 J
*Si quieres disfrutar toda la emoción de las plataformas más clásicas, en 2D y 3D, juega con el "perro loco 2".*
**Puntuación 90**

### CT SPECIAL FORCES 3

▸LSP ▸Acción
▸39,95 € ▸1-2 J
*Tiene todo lo que podemos esperar de un título de acción. Divertido, largo y... ¡a soltar adrenalina!*
**Puntuación 92**

### DONKEY KONG COUNTRY

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-2 J
*Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.*
**Puntuación 93**

### DONKEY KONG COUNTRY 2
▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-4 J
*La mejor aventura Kong que jugaréis (incluso mejor que la primera entrega). Esta vez son Diddy y Dixie, su novia mona, los héroes, pero el efecto es el mismo, un plataformas jugabilísimo, divertido, difícil e ingenioso. Un excelente desafío para el verano. No se les puede pedir más a los monos.*
**Puntuación 96**

### DRAGON BALL Z SUPERSONIC

▸BANDAI ▸Lucha
▸49,95 € ▸1-2 J
*Un arcade de lucha cargado de llaves, patadas, combos y magias con un sistema de juego innovador.*
**Puntuación 92**

### DRAGON BALL Z TAIKETSU

▸ATARI ▸Lucha
▸49,95 € ▸1-2 J
*Combate con tus héroes favoritos en un juego que garantiza duración, pero se queda corto en gráficos.*
**Puntuación 80**

### EL RETORNO DEL REY

▸EA GAMES ▸Acción/Aventura
▸49,95 € ▸1-2 J
*Perfecto cierre para la trilogía. Rebosa acción y es fiel a la peli, así que, si te va la marcha...*
**Puntuación 91**

### F-ZERO GP LEGEND
▸NINTENDO ▸Velocidad
▸44,95 € ▸1 J
*El sistema de juego no cambia en esta nueva entrega. Todo es rápido como una centella. Pero sí que ha habido novedades, entre ellas varios modos de juego que añaden originalidad y nuevos objetivos, y circuitos, claro, más largos y más complejos, para que los expertos encuentren alicientes.*
**Puntuación 95**

### FINAL FANTASY TACTICS
▸NINTENDO ▸Rol
▸39,95 € ▸1-2 J

*Los "roleros" más puristas andaban buscando un juego así. Con una firma de lujo y una propuesta de RPG que nos inunda de estrategia de la buena. Tiene combates más tácticos que los de «Golden Sun» y necesitan darle al coco, pero ofrecen duración ilimitada, que no es poco.*
**Puntuación 94**

### FIRE EMBLEM

▸NINTENDO ▸Estrategia
▸39,95 € ▸1-4 J
*Si te va la estrategia, este juego debe estar entre tus elegidos. Te sorprenderán sus combates.*
**Puntuación 92**

### GOLDEN SUN

▸NINTENDO ▸Rol
▸41,95 € ▸1-2 J
*Un fenomenal RPG que nos sumerge en una historia de magia y batallas. Entre 30 y 60 horas de juego.*
**Puntuación 93**

### GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA
▸NINTENDO ▸Rol
▸36,95 € ▸1-2 J

*La admiración que levantó la primera parte hará que caigas rendido ante esta nueva entrega. La razón es muy simple: encuentras lo que buscas. Una leyenda que pone los pelos de punta, una aventura absorbente, acción, y el glamour de un juego que ya es mucho más que un juego.*
**Puntuación 97**

### HAMTARO ROMPECORAZONES

▸NINTENDO ▸Aventura/Rol
▸36,95 € ▸1-4 J
*Perfecto para iniciarse en el Rol. Divertido, facilón y con personajes encantadores. Para tu hermanito.*
**Puntuación 85**

### HAMTARO HAM-HAM GAMES

▸NINTENDO ▸Deportivo
▸39,95 € ▸1 J
*Vive las olimpiadas de los hamsters con pruebas tan divertidas como equitación a lomos de pollos.*
**Puntuación 85**

### HARRY POTTER 2

▸EA GAMES ▸Aventura
▸41,95 € ▸1 J
*Consigue transmitir toda la emoción y el misterio del libro, a través de un sistema de juego bien estructurado.*
**Puntuación 91**

### HARRY POTTER 3

▸EA GAMES ▸RPG
▸46,95 € ▸1 J
*El misterio de la tercera entrega se resuelve en un RPG por turnos con protagonista triple: los tres magos.*
**Puntuación 90**

### LA NOVEDAD DEL MES

## POKéMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA

▸NINTENDO ▸Aventura RPG
▸49,95 € ▸1-5 J
Las nuevas ediciones vuelven a desatar el fenómeno de la Pokemanía. No nos extraña, se traen a los clásicos Pokémon (ya sabes, desde Bulbasaur a Zapdos pasando por el populoso Pikachu), incluyen nuevas islas misteriosas y para colmo regalan un adaptador inalámbrico con el que conectar hasta a 40 entrenadores.
**Puntuación: 97**

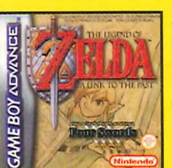
### KIRBY NIGHTMARE
▸NINTENDO ▸Plataformas
▸36,95 € ▸1 J
*Lo último de Kirby es entretenido, variado, te hará reír, emocionarte y hasta algo de ejercicio físico.*
**Puntuación 92**

### KIRBY Y EL LABERINTO...

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-4 J
*Cuatro Kirbys siempre son mejor que uno. Si la cosa se pone mal, pídeles ayuda y ¡¡allí estarán!!*
**Puntuación 93**

### LEGEND OF ZELDA
▸NINTENDO ▸Aventura / RPG
▸19,99 € ▸1 J

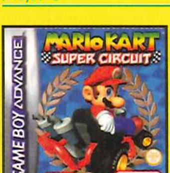
*El juego que dio origen a la leyenda, clavadito a como apareció hace más de 15 años. Si no lo jugaste en NES, no te lo puedes perder ahora. Porque no sólo tiene el encanto del tiempo, sino que es un juego muy actual, con mazmorras complicadas, puzzles, acción y grandes desafíos.*
**Puntuación 96**

### LEGEND OF ZELDA: LINK TO...
▸NINTENDO ▸Rol
▸39,95 € ▸1-4 J

*Es ya un clásico de estas páginas y de las listas de ventas. Lo último de Link pone en juego una historia atractiva, desarrollo super jugable y un multijugador que es una grandísima aventura en sí mismo. Se llama "Four Swords" y no deja títere con cabeza. Como veis, razones para triunfar no le faltan.*
**Puntuación 97**

### LOS SIMS TOMAN LA CALLE
▸EA GAMES ▸Simulador de vida
▸49,95 € ▸1 J
*Más que una versión de GC, una formidable adaptación de la vida SIMS para nuestra portátil.*
**Puntuación 91**

### MARIO GOLF ADVANCE TOUR (NUEVO)
▸NINTENDO ▸Golf/RPG
▸39,95 € ▸1-4 J

*La versión de GC es un éxito... que ésta va a superar. El golf que propone Mario es tan sencillo como divertido, y se trae un rollito RPG que engancha, aunque no seamos fans de este deporte. Apuntad como destacado una variedad de retos enorme, y que es compatible con el adaptador inalámbrico.*
**Puntuación 96**

### MARIO KART SUPER CIRCUIT
▸NINTENDO ▸Velocidad
▸42,00 € ▸1 -4 J

*Es el líder indiscutible en velocidad. Sus notas son brillantes, pero lo más destacado es su equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye zooms, efectos de transparencia y un diseño cuidadísimo; la jugable empieza en un excelente control y sigue con un glorioso modo multijugador.*
**Puntuación 95**

### MARIO & LUIGI

▸NINTENDO ▸Rol
▸44,95 € ▸1-2 J
*Buen ROL con un toque original que nos lleva a recorrer los escenarios a base de saltos.*
**Puntuación 94**

### MAX PAYNE
▸ROCKSTAR GAMES ▸Acción
▸24,95 € ▸1 J
*Max sorprende a los usuarios de GBA con un título adulto y un "tiempo bala" de caerse de boca.*
**Puntuación 90**

### MEDAL OF HONOR

▸EA GAMES ▸Acción
▸49,95 € ▸1-2 J
*Formidable arcade con vista aérea, ambientación perfecta y jugabilidad como pocos cartuchos ofrecen.*
**Puntuación 91**

## METROID FUSION

NINTENDO — Aventura
44,95 € — 1 J



*Si buscáis una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas. Controlamos a Samus, cazarrecompensas espacial, y debemos recorrer un gigantesco mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas. La genial ambientación os mete de lleno en la acción.*

**Puntuación** 94

## METROID ZERO MISSION

NINTENDO — Aventura
39,95 € — 1 J



*La saga protagonizada por Samus sigue dando alegrías en GBA. En esta ocasión nos ofrece una revisión del primer «Metroid», el de NES, con más habilidades, un nuevo nivel de infiltración (donde veremos a la heroína sin su traje) y por supuesto gráficos, sonidos y emociones "made in GBA".*

**Puntuación** 95

## POKéMON PINBALL

NINTENDO — Pinball
39,95 € — 1 J



*Una explosión de jugabilidad, un tesoro caído del cielo para tu GBA. Dos mesitas llenas de iconos Pokémon, para capturar a los 201 a base de bolazos, rampas, 6 niveles de bonus, tienda de objetos... ¡¡Todo un fenómeno que hará que no te despegues de tu Game Boy en muchos meses!*

**Puntuación** 97

## POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

NINTENDO — Rol
44,95 € — 1-4 J



*Pero... ¿todavía no te has hecho con las últimas ediciones? ¿A qué esperas para disfrutar de la mejor aventura Pokémon que se ha diseñado nunca? ¡Pues, corriendo a por los cartuchos!*

**Puntuación** 98

## PRINCE OF PERSIA



UBISOFT — Plataformas / acción
44,95 € — 1 J

*Un príncipe acróbata con el que vamos a vivir una atractiva aventura plataformera. ¡Qué bien se mueve!*

**Puntuación** 90

## SABREWULF



THQ — Aventura / plataformas
49,95 € — 1 J

*Estudiada combinación de aventura, plataformas, exploración y puzzles, al más puro estilo RARE.*

**Puntuación** 90

## SHINING FORCE



SEGA — RPG / Estrategia
49,95 € — 1 J

*Disfruta en tu GBA con su historia absorbente y su "curradísimo" sistema de combate por turnos.*

**Puntuación** 90

## SONIC ADVANCE 2



SEGA — Plataformas
49,99 € — 1-4 J

*El nuevo plataformas de Sonic ha subido la velocidad y tiene nuevo diseño de niveles y multijugador.*

**Puntuación** 93

## SONIC ADVANCE 3



SEGA — Plataformas
49,95 € — 1-2 J

*El erizo sorprende, y no sólo por su rapidez, sino por su innovador sistema de juego por parejas.*

**Puntuación** 93

## SONIC BATTLE



THQ — Lucha
49,95 € — 1-4 J

*La "familia" Sonic se ha marcado su particular "Smash Bros." sólo que en GBA y con cables. ¡A probarlo!*

**Puntuación** 88

## SONIC PINBALL PARTY



SEGA — Pinball
49,95 € — 1-4 J

*Un digno rival del pinball de los Pokémon. Destaca por su variedad y flipantes modos de juego.*

**Puntuación** 91

## LOS MÁS VENDIDOS DE GBA EN CENTRO MAIL

| | |
|---|---|
| 01. | POKéMON RUBÍ |
| 02. | FIRE EMBLEM |
| 03. | POKéMON ZAFIRO |
| 04. | SPIDER-MAN 2 |
| 05. | SUPER MARIO BROS. |
| 06. | KIRBY Y EL LABERINTO... |
| 07. | SONIC ADVANCE 3 |
| 08. | SUPER MARIO ADVANCE 4 |
| 09. | DONKEY KONG COUNTRY 2 |
| 10. | HAMTARO: ROMPECORAZONES |

## SPIDER-MAN 2



ACTIVISION — Acción
49,95 € — 1 J

*Una buena mezcla de acción y plataformas a lo largo de 26 niveles con una ambientación muy lograda.*

**Puntuación** 90

## SPLINTER CELL: PANDORA T.



UBISOFT — Acción
44,95 € — 1 J

*Sam vuelve a GBA con una aventura tan potente como la primera entrega, y muchas novedades.*

**Puntuación** 93

## SUPER MARIO ADVANCE



NINTENDO — Plataformas
41,95 € — 1-4 J

*Tiene plataformas por un tubo, cuatro protagonistas, 20 niveles y un multijugador increíble.*

**Puntuación** 91

## SUPER MARIO ADVANCE 4

NINTENDO — Plataformas
39,95 € — 1-4 J



*Versión para tu portátil de «Super Mario Bros. 3» de NES, quizá el mejor juego de Mario que se ha diseñado hasta el momento. Su tremenda jugabilidad y altísima duración lo sitúan directamente por encima del resto de geniales Marios de Game Boy. Y eso es decir mucho, porque todos son buenísimos.*

**Puntuación** 96

## SUPER MARIO BROS.

NINTENDO — Plataformas
19,99 € — 1-2 J



*El mejor juego de la serie NES Classic (con permiso de Link). Cuando salió a la venta, hace ya 19 años, revolucionó el género plataformero. Su estilo simple pero fresco, su capacidad para sorprender y su interminable duración, hacen de él un juego muy recomendable, a pesar del tiempo, seguro.*

**Puntuación** 98

## SUPER MARIO WORLD

NINTENDO — Plataformas
37,95 € — 1-4 J



*El juego que corona a Mario como rey de las plataformas. Nada menos que 96 para explorar corriendo, buceando, a saltos, sobre Yoshi o volando. Y además podemos escoger entre Mario y Luigi para recorrer cada fase. Incluye «Mario Bros.», el multijugador compatible con «Mario Advance».*

**Puntuación** 94

## SWORD OF MANA



SQUARE ENIX — RPG Acción
39,95 € — 1 J

*Una de las sagas más famosas de los 16 bits es ahora un juegazo de ROL que te dejará alucinado.*

**Puntuación** 91

## XEVIOUS



NINTENDO — Acción
19,99 € — 1 J

*El origen de los matamarcianos. Vale, es feote, pero tiene un ritmo que te va a dejar flipado.*

**Puntuación** 95

## ZAFARRANCHO EN EL RANCHO



DISNEY — Acción
39,95 € — 1 J

*Plataformas, acción y puzzles en un juego divertidísimo, hecho a la medida de la nueva peli Disney.*

**Puntuación** 85

## WARIO WARE



NINTENDO — Habilidad
34,95 € — 1-2 J

*200 microjuegos para flipar a tres segundos por cabeza. Original al máximo, imperdonable no tenerlo.*

**Puntuación** 93

## WARIO LAND 4



NINTENDO — Plataformas
41,95 € — 1 J

*Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.*

**Puntuación** 91

## YOSHI'S ISLAND



NINTENDO — Plataformas
44,95 € — 1-4 J

*48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Gran jugabilidad y mejores gráficos.*

**Puntuación** 93

## YU-GI-OH! TOURNAMENT 2004



KONAMI — Cartas
44,95 € — 1-2 J

*La mejor forma de conocer a fondo este juego de cartas. Además, se hace interminable. ¡Más cartas!*

**Puntuación** 90

## NUESTROS RECOMENDADOS

### LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO ADVANCE 4
2. DONKEY KONG COUNTRY 2
3. KIRBY Y EL LABERINTO...
4. SUPER MARIO BROS.
5. YOSHI'S ISLAND

### LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO
2. POKéMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA
3. GOLDEN SUN LA EDAD PERDIDA
4. METROID ZERO MISSION
5. LEGEND OF ZELDA CLASSIC

### LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
2. EL RETORNO DEL REY
3. CT SPECIAL FORCES 3
4. MEDAL OF HONOR: INFILTRATOR
5. SPIDER-MAN 2

### LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. MARIO GOLF ADVANCE TOUR
2. F-ZERO GP LEGEND
3. MARIO KART
4. HAMTARO HAM-HAM GAMES
5. TONY HAWK UNDERGROUND

### LOS MEJORES DE LUCHA

1. DRAGON BALL Z SUPERSONIC WARRIORS
2. DRAGON BALL Z TAIKETSU
3. SONIC BATTLE
4. KING OF FIGHTERS EX2
5. MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE

**NUESTRA RECOMENDACIÓN** La Pokémanía volverá a arrasar. Las nuevas ediciones Pokémon no deben faltar en tu colección de juegos.

¡Coge el PokéCepo, llegó la hora de salvar a los Pokémon Oscuros!

# POKéMON COLOSSEUM

CUARTA ENTREGA

EXCLUSIVO GAMECUBE

- Arrebata a los Pokémon Oscuros más poderosos de Aura.
- Te guiamos con todo detalle por los rincones de Torre Colosal.
- ¡¡Sí, hay una tercera flauta del tiempo!! ¡¡Hazte con ella!!

## NO TE PIERDAS ESTOS CONSEJOS

**Siguiendo nuestras buenas costumbres, antes de cada entrega os regalamos cuatro estrategias de lujo para ayudaros en lo posible... y para que nuestros expertos presuman de conocimientos.**




### MOLA SUDOWOODO

A veces podemos **aprovechar las habilidades de un Pokémon para usar un movimiento de forma más efectiva.** Por ejemplo, Doble Filo es un movimiento de tipo normal con una potencia de 120 y una precisión del 100%. Sin embargo, tiene el problema de que el Pokémon que lo use recibirá un tercio del daño que produzca. Está claro que si un Pokémon cualquiera conoce este movimiento no podremos abusar de él o le restaremos muchos PS de forma innecesaria. Sin embargo, si lo aprende Sudowoodo (nv. 57), su habilidad Cabeza Roca evitará volver a ser golpeado y no tendrá que temer.




### PURIFICA A TYRANITAR

El **verdadero jefe de Cífer tiene un Oscuro formidable: Tyranitar, un Pokémon de tipo Roca-Siniestro** que arrebatarás en el nivel 55. Si necesitas una buena incorporación para afrontar los combates del Coliseo Minérea en busca del Shuckle de Colossus Aitor, ve al **Bosque Legendario y usa una de las dos Flautas del Tiempo** para purificarle de un plumazo. Verás que el Tyranitar tiene los ataques Triturar (siniestro), Trueno (eléctrico), Avalancha (roca) y Ventisca (hielo). Si le añades la habilidad Chorro Arena, tendrás en tus manos una máquina de combate.




### ELIGE TU POKéBALL

En Colosseum tienes todas las ball de Rubí o Zafiro excepto la Buceo Ball, la Acopio Ball, la Lujo Ball y la Safari Ball. Si quieres saber **dónde conseguir la Honor Ball, ve al Puesto de Servicio, compra 10 Poké Ball y el tendero te regalará una.** La Honor Ball es tan efectiva como una Poké Ball pero tiene un diseño más chulo. En cuanto a las demás Ball, la mejor para comprar es la **Ultra Ball.** Con ella podrás hacerte con cualquier Oscuro.La **Malla Ball** puede ayudarte si el Pokémon que intentas arrebatar es de tipo bicho o agua. Cuando la batalla se alargue, no lo dudes y usa la **Turno Ball.**



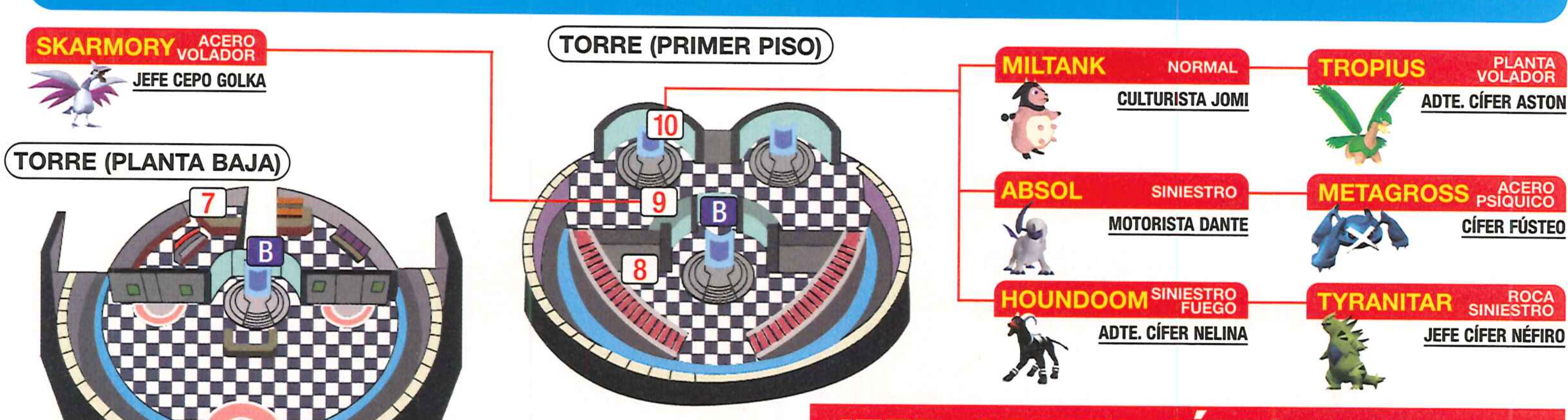

### UN BUEN RECURSO

Si tienes en tu equipo algún Pokémon que pueda aprender **Mov. Sísmico** (lucha) o **Tinieblas** (fantasma) no lo dudes y enséñaselos. Tanto uno como otro son ataques que no siguen las reglas de los demás ya que la cantidad de daño que producen es igual al nivel del Pokémon que los utiliza. Esto es genial porque si tenemos en cuenta que Mov. Símico puede golpear a cualquier tipo de Pokémon, salvo a los fantasmas, tendrás en tus manos un movimiento mortífero. Lo mismo pasa con Tinieblas, aunque en este caso los Pokémon que se librarán de su efecto serán los de tipo normal.

# TORRE COLOSAL

**Por fin ha terminado la obra y la gran Torre Colosal está abierta al público. Lo malo es que está llena de malvados, aunque como no hay mal que por bien no venga, aquí podrás arrebatar a los Oscuros más poderosos de Aura.**






SUNFLORA PLANTA
ADTE: CÍFER IRIS

HERACROSS BICHO LUCHA
ADTE, CÍFER DIORE

4 5 6 3 2 1

DELIBIRD HIELO VOLADOR
ADTE: CÍFER VITO

## JEFE: ADMIN. CÍFER DISCAL

Ya conoces el estilo de Discal, pero en esta ocasión debes tener en cuenta que **ha incorporado al terrible Loudred.** La bestia **atacará con Bola Sombra y Terremoto,** así que en cuanto veas que aparece céntrate en él y procura dejarlo fuera de combate cuanto antes. Para conseguirlo lo mejor es que **utilices un buen ataque de tipo Lucha.**



### Equipo de Discal

| SUDOWOODO | ARMALDO |
|---|---|
| Pokémon Oscuro Nv 35 Roca | Nv 43 Roca / Bicho |
| | LUDICOLO |
| | Nv 44 Agua / Planta |
| | LUDICOLO |
| | Nv 45 Agua / Planta |
| | GOLDUCK |
| | Nv 45 Agua |
| | LOUDRED |
| | Nv 46 Normal |

## 1 BAILA PARA PILLAR EL PASE

OBJETO CONSEGUIDO: PASE ROJO

**Discal tiene uno de los pases** que necesitas para seguir avanzando en Torre Colosal. **Enséñale como se baila y hazte con el Pase Rojo.** Ten cuidado con él, esta vez su equipo es más poderoso que la primera vez que os enfrentasteis. Si entonces no le arrebataste a su **Sudowoodo Oscuro,** en esta ocasión tendrás otra oportunidad para hacerte con él. ¡¡Dale caña!!




## 2 EL GIGANTÓN TIENE OTRO PASE

OBJETO CONSEGUIDO: PASE VERDE

Para hacerte con el imprescindible **Pase Verde tendrás que vencer a este temible gigantón,** pero no te preocupes, no es tan fiero como parece. Esta mole **es el dueño de un Entei Oscuro** y si no se lo arrebataste en el primer combate que disputaste contra él en el Monte Batalla, esta será la ocasión perfecta para hacerlo. Antes de intentar arrebatarlo **lleva sus PS a zona roja** y una vez hecho, usa un ataque para dormirlo o paralizarlo.



## JEFE: ADMIN. CÍFER MOL

Desde la última vez que te enfrentaste a Mol su equipo ha cambiado bastante, aunque **la base de su estrategia sigue siendo la combo Protección-Terremoto.** También utilizará la combo **Día Soleado-Rayo Solar,** así que ten cuidado, especialmente cuando veas a Flygon. Un **buen ataque de hielo** será suficiente para dejarle KO.

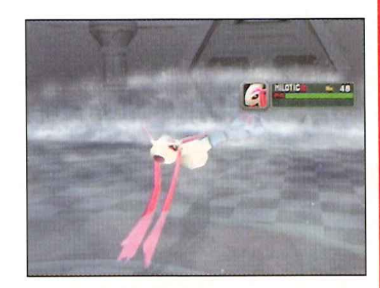



### Equipo de Mol

| ENTEI | HOUNDOOM |
|---|---|
| Pokémon Oscuro Nv 40 Fuego | Nv 47 Fuego / Siniestro |
| | **FLYGON** |
| | Nv 46 Tierra / Dragón |
| | **FORRETRESS** |
| | Nv 45 Bicho / Acero |
| | **WHISCASH** |
| | Nv 46 Agua / Tierra |
| | **CLAYDOL** |
| | Nv 46 Tierra / Psíquico |

## JEFE: ADMIN. CÍFER VENUS

Venus tiene un equipo Pokémon totalmente nuevo, pero todavía sigue atacando con un buen repertorio de ataques que modificarán el estado. Por eso, será mejor que para restablecer la salud de tu equipo **lleves en tu mochila unas cuantas unidades de Cura Total o de Pol. Curación. Si aún no tienes a Suicune,** ésta es tu oportunidad.



### Equipo de Venus

| SUICUNE | MILOTIC |
|---|---|
| Pokémon Oscuro Nv 40 Agua | Nv 48 Agua |
| | **BELLOSSOM** |
| | Nv 47 Planta |
| | **RAICHU** |
| | Nv 48 Eléctrico |
| | **WIGGLYTUFF** |
| | Nv 48 Normal |
| | **MISDREAVUS** |
| | Nv 47 Fantasma |

## 3 ¡¡OJO CON EL VIEJECITO!!

En una de las salas encontrarás una maquina restauradora de Pokémon y un PC para guardar la partida. Al lado verás a un **amable viejecito,** pero ten cuidado con él porque las apariencias engañan. En realidad este viejecito **es uno de los miembros de la banda Cífer e intentará detenerte** usando un buen equipo formado por **Dustox, Grimer y Seviper.**




## 4 LA BELLA VENUS

OBJETO CONSEGUIDO: PASE AZUL

De **camino a la sala en la que te enfrentarás al jefe Venus, puedes arrebatar a Delibird y Sunflora.** Cuando derrotes a la bella Venus recibirás el **Pase Azul, el penúltimo pase que necesitarás para acceder a la base de Torre Colosal.** Si la primera vez que luchaste contra la bella Venus no fuiste capaz de arrebatarle a su **Suicune Oscuro,** ahora tendrás una segunda oportunidad para hacerlo. En esta ocasión Venus te lo pondrá un poco más difícil dado que **su equipo de combate ha mejorado un montón gracias a nuevas incorporaciones,** así que prepárate para una lucha total.




## 5 EL CIENTÍFICO OSCURO

OBJETO CONSEGUIDO: PASE AMARILLO

**Ein es el último de los esbirros de la banda Cífer** al que machacar antes de adentrarse en el interior de Torre Colosal. Una de sus especialidades es el **Ataque Tóxico,** así echa un vistazo a la mochila y comprueba si llevas **Antídotos** o algunas unidades de **Cura Total.** Si en tu primer combate contra Ein no te hiciste con su **Raikou,** ahora tendrás una nueva oportunidad. Cuando consigas la victoria, Ein te entregará el **Pase Amarillo.**



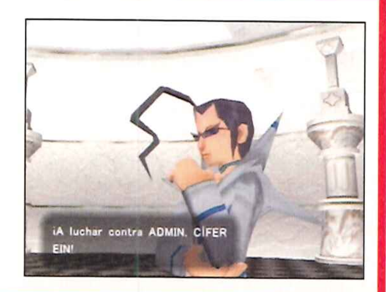

## 6 MAURICIO TE DA UNA MASTERBALL

Después de derrotar a Ein y conseguir el Pase Amarillo, recibirás un correo de Mauricio. El pobre no debe saber manejar muy bien su PC y lo ha enviado incompleto, así que **ve a Villa Ágata, habla con él** y sabrás que lo que quería el buen señor es **darte una MASTERBALL.** Después, regresa a Torre Colosal y usa tus pases para abrir la puerta que lleva a la base de la torre.



# JEFE: ADMIN. CÍFER EIN

**Ein utiliza una de las combos más poderosas que existen.** Primero te envenena usando **Tóxico** y luego evita tus ataques usando **Protección o Vuelo. En manos de Crobat esta combo es terrorífica,** así que en cuanto le veas aparecer procura tumbarle lo antes posible atizándole con alguno de los **ataques psíquicos de Espeon.** ¡¡Suerte!!



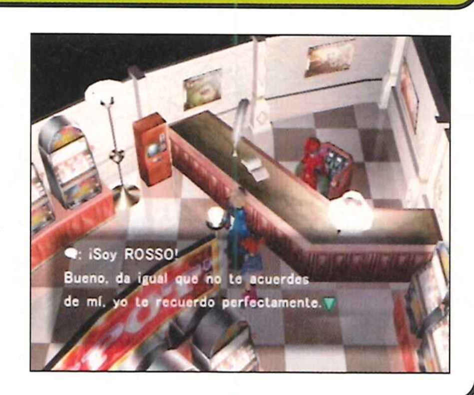

## Equipo de Ein



| | |
|---|---|
| **RAIKOU** | **MANECTRIC** |
| Pokémon Oscuro Nv 40 Agua | Nv 50 Eléctrico |
| | **STARMIE** |
| | Nv 49 Agua / Psíquico |
| | **RHYDON** |
| | Nv 50 Tierra / Roca |
| | **PELIPPER** |
| | Nv 49 Agua / Volador |
| | **CROBAT** |
| | Nv 48 Veneno / Volador |

## 7 ¡¡TÓMATE LA REVANCHA!!

En la **sala que hay a la izquierda de la base de Torre Colosal,** detrás del mostrador, espera un viejo conocido. Se trata de uno de los esbirros de Discal que bloquearon las salidas de Ciudad Oasis. En aquella ocasión intentaste arrebatarle su Oscuro (Quilava, Croconaw o Bayleef) y quizá no fuiste capaz. Pues bien, es hora de tomarte la revancha.



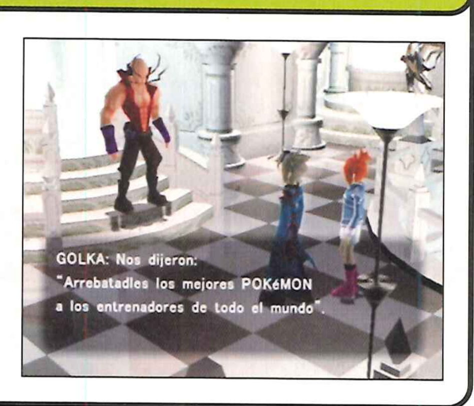

## 8 UN PC MUY ÚTIL

Después de hablar con Silvio podrás **subir al segundo piso** a encontrarte **cara a cara con Fústeo, el jefe de Cífer.** En esta ocasión no luchará y se pirará por el ascensor a la parte superior de la torre. **No le sigas,** es mejor que entres en la sala que hay a la izquierda, uses la **máquina restauradora de Pokémon y guardes la partida.** Así, si eres derrotado en alguno de los duros combates que te esperan, volverás a esta sala y podrás regresar rápidamente a la batalla. Por cierto, **cuidado con el chaval con cara de despistado que anda junto a la máquina restauradora** de Pokémon.



## 9 RELACIONES PELIGROSAS

Después de la huída de Fústeo por uno de los ascensores, **Golka, el jefe del Equipo Cepo,** bajará por el otro para tener un "encuentro". Por fin te enterarás de la **estrecha colaboración que existe entre el Equipo Cepo y la banda Cífer** en el plan de los Pokémon Oscuros. Unos roban Pokémon y los otros los transforman en bestias infernales. ¡¡Puag!!




## 10 TODOS LOS COMBATES

Ha llegado la hora de ir a por Fústeo, pero **antes de entrar en el Coliseo de Torre Colosal sana a tu equipo y revisa los objetos de tu mochila.** Te esperan **seis combates,** cuatro contra esbirros de Fústeo, uno contra Fústeo y el combate final contra un personaje que ya conoces. Sí señor, **Néfiro, el amable alcalde de Ciudad Oasis** y el mayor villano.





### PRIMER COMBATE: CULTURISTA JOMI

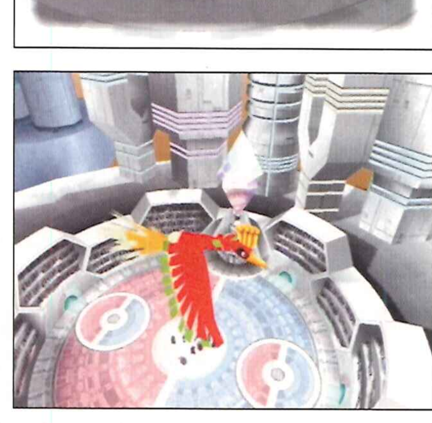
Los Pokémon de Jomi son de **tipo Normal**, así que lo mejor es que uses un **poderoso ataque de tipo Lucha** para acabar con ellos. Ten cuidado si usas un Pokémon de tipo Lucha porque los rivales te atacarán con golpes de tipo Volador y Psíquico. **No olvides arrebatar a Miltank.**

NÉFIRO: ¡Ja, ja, ja! ¡Ya nos veremos!



### SEGUNDO COMBATE: MOTORISTA DANTE

El equipo de Dante está formado por **Pokémon Siniestros.** Para derrotarlos lo mejor son los **ataques de tipo Lucha o los de tipo Bicho.** Para **arrebatar a Absol** es aconsejable que le ataques con movimientos poco potentes ya que si Sharpedo está en la arena, él se encargará de restarle PS usando Terremoto.





### TERCER COMBATE: ADTE. CÍFER NELINA

**Nelina** usará un equipo formado por **Torkoal (fuego), Magcargo (fuego-roca) y Houndoom (fuego-siniestro).** El **punto débil** de todos ellos son los **ataques de Agua y Tierra,** así que ya sabes. Ten mucho **cuidadito con el Oscuro Houndoom, su ataque Llamarada es bestial.** Por cierto, no olvides arrebatárselo a Nelina.

### CUARTO COMBATE: ADTE. CÍFER ASTON

Todos **los Pokémon de Aston son Pokémon duales de tipo Planta.** A Vileplume y Cacturne te los quitarás de en medio con un ataque de Fuego, pero Cradily tiene una gran defensa, así será mejor que uses Tóxico y lo envenenes poco a poco. **A Tropius, el Oscuro de Aston, tendrás que arrebatarlo.**

## ¿TE HAS FIJADO EN ESTE DETALLE?

### CÓMO EVOLUCIONAN POR INTERCAMBIO

Cuando derrotes a Néfiro en Torre Colosal podrás usar el Centro de Cambio de Ciudad Oasis. Aquí podrás intercambiar Pokémon con Rubí, Zafiro, Rojo Fuego y Verde Hoja. Si traes a Aura un Pokémon de los que evoluciona por intercambio, cuando llegue lo verás evolucionar. Por ejemplo, si te traes Kadabra, tendrás la suerte de contemplar su evolución en un poderoso Alakazam.

## JEFE: JEFE CEPO GOLKA

No será difícil derrotar a Golka si tu equipo cuenta con un buen ataque de **tipo Lucha como el Tajo Cruzado de Hariyama y otro de Fuego como la Llamarada de Entei.** Si este no es tu caso, procura dormir a los rivales en cuanto salgan a combatir o los terribles golpes de los Pokémon de Golka (Terremoto, Sumisión o Martillazo) dejarán KO a todo tu equipo en un periquete.




### Equipo de Golka

| | |
|---|---|
| **SKARMORY** | **CRAWDAUNT** |
| Pokémon Oscuro Nv 47 Acero / Volador | Nv 52 Agua / Siniestro |
| | **PINSIR** |
| | Nv 52 BICHO |
| | **HARIYAMA** |
| | Nv 53 Lucha |
| | **SHIFTRY** |
| | Nv 53 Planta / Siniestro |

## JEFE: CÍFER FÚSTEO

En este combate será **vital que Umbreon y Espeon estén en el nivel 47 o por encima.** Dado que los Siniestros no pueden ser alcanzados por ataques Psíquicos, **Umbreon podrá enfrentarse sin problemas a todos los psíquicos del equipo de Fústeo.** Ten en cuenta que en el nivel 47 **Espeon aprende Psíquico** y eso es suficiente para **tumbar a Blaziken de un solo golpe.**




### Equipo de Fústeo

| | |
|---|---|
| **METAGROSS** | **GARDEVOIR** |
| Pokémon Oscuro Nv 50 Acero / Psíquico | Nv 55 Psíquico |
| | **XATU** |
| | Nv 54 Psíquico / Volador |
| | **DUSCLOPS** |
| | Nv 56 Fantasma |
| | **BLAZIKEN** |
| | Nv 54 Fuego / Lucha |

## JEFE: JEFE CÍFER NÉFIRO

Fíjate que el equipo de Néfiro **está formado por Pokémon por encima del nivel 60,** así que no luches contra él si el tuyo no está por encima del nivel 50. **Salamence y Scizor son sus dos Pokémon más fieros** y lo ideal sería que los dejaras KO con un gran golpe de Hielo y otro de Fuego, respectivamente. **Contra Machamp usa el Psíquico de Espeon,** pero contra la gran defensa de **Slowking y Slaking** será mejor combinar el envenenamiento, la confusión y los golpes efectivos. Para hacerte con Tyranitar no lo dudes y usa la MasterBall.




### Equipo de Néfiro

| | |
|---|---|
| **TYRANITAR** | **SALAMENCE** |
| Pokémon Oscuro Nv 55 Roca / Siniestro | Nv 60 Dragón / Volador |
| | **MACHAMP** |
| | Nv 61 Lucha |
| | **SCIZOR** |
| | Nv 60 Bicho / Acero |
| | **SLAKING** |
| | Nv 60 Normal |
| | **SLOWKING** |
| | Nv 61 Agua / Psíquico |



## Los consejos de Oak

### LA TERCERA FLAUTA

■ Bueno chicos, debido a un pequeño despiste os tengo que dar una excelente noticia. En Pokémon Colosseum **no hay dos Flautas del Tiempo sino tres.** Una la consigues en el **Monte Batalla** (te la da Dimas) y la otra en **Básix.** Pues bien, la **tercera Flauta del Tiempo la encontrarás en la plataforma número 100 del Monte Batalla.** Está dentro de una PokéBall que hay justo antes de llegar al último entrenador. ¿No os parece flipante?




### REGRESA A LA GUARIDA

■ **Ali y Rena** son dos chavalas contra las que combatiste en el Edificio Pirita. Acuérdate que sus Pokémon Oscuros eran **Mantine y Remoraid** y que poco después del combate, estas chicas dieron con sus huesos en la cárcel de Pueblo Pirita. Si no te hiciste con sus Oscuros en su momento, echa un vistazo de vez en cuando a la cárcel y cuando veas que han escapado, baja a la Guarida de Discal y te las volverás a encontrar para conseguir lo que antes no pudiste.

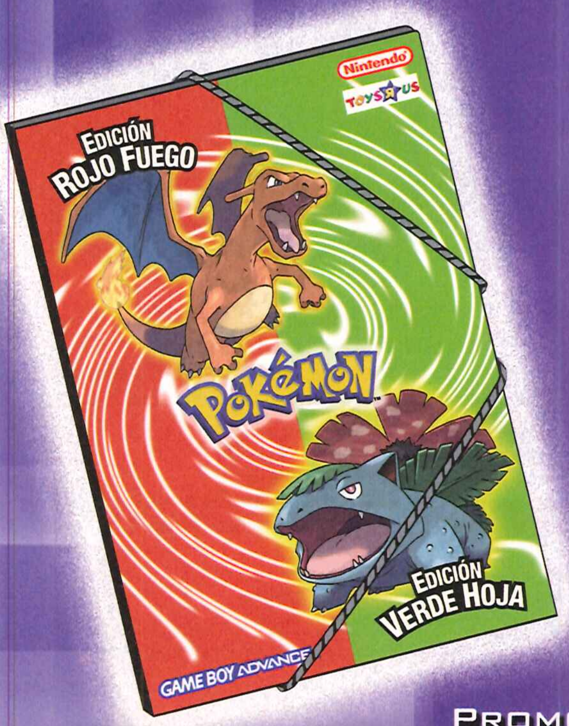



TOYS R US




Pokémon
Edición Rojo Fuego
Textos de pantalla en castellano
Game Boy Advance
Conéctate
3+
www.pegi.info
Incluye
Adaptador inalámbrico para Game Boy Advance
Nintendo
The Pokémon Company


Pokémon
Edición Verde Hoja
Textos de pantalla en castellano
Game Boy Advance
Conéctate
3+
www.pegi.info
Incluye
Adaptador inalámbrico para Game Boy Advance
Nintendo
The Pokémon Company


Nintendo
Toys R Us
Edición Rojo Fuego
Pokémon
Edición Verde Hoja
Game Boy Advance

¡Movemos los hilos para vencer al Dr. Octopus!

# SPIDER-MAN 2

- Todas las misiones del juego explicadas al detalle.
- Aprende a usar todos los combos y movimientos de Spidey.
- Las mejores estrategias para vencer a los supervillanos.

## LOS MOVIMIENTOS DE SPIDERMAN

**El hombre-araña es un tío ágil y molón de por sí. Pero si quieres que rinda aún más en los saltos, lanzamientos de tela y combate contra los malotes del juego, echa un vistazo a esto.**













### UNOS CONSEJOS

Al finalizar cada misión podrás comprar nuevos movimientos o mejorar los que tienes, pero para hacerlo necesitas conseguir **puntos "PE"**.

Durantes las misiones encontrarás **arañas de varios colores** que proporcionarán dichos puntos. A su vez, cada uno de **los enemigos que mates o cada persona que rescates** también te proporcionará una suculenta suma para que amplíes los poderes del arácnido. A pesar de la gran cantidad de golpes que puedes comprar, la mayoría de ellos son poco útiles, y pueden perjudicarte considerablemente si los compras antes que otros más necesarios. Por eso **nuestro consejo es que compres antes los movimientos más útiles, y dejes para el final otros como Telaraña Mejorada, Barrido Giratorio, Patada Doble o Lanzar Telaraña,** que aunque pueden ser bastante prácticos, **no son del todo imprescindibles.** [A]

Así pues, te recomendamos adquirir los movimientos extra del chaval, de Spidy, en el siguiente orden. Toma buena nota, que no lo repetiremos.

### 1º. Combo 1

- Puntos: 100 PE
- Te permite realizar ataques de tres golpes consecutivos. Es muy útil contra todos los enemigos que encontrarás, e imprescindible cuando luches contra la mayoría de jefes finales.

### 2º. Mover más rápido

- Puntos: 200 PE
- Sirve para desplazarte a mayor velocidad. Puedes esquivar con más facilidad los ataques y ahorrar tiempo en las misiones contrarreloj. [B]

### 3º. Salto Mejorado

- Puntos: 300 PE
- Salta más alto facilitándote el acceso a techos y plataformas elevadas. [C]

### 4º. Daño Mejorado

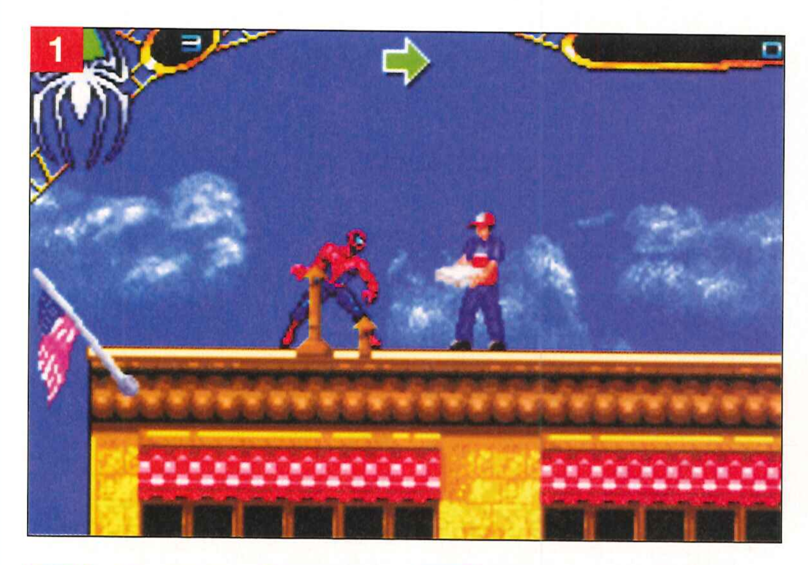
- Puntos: 1.000 PE
- Eliminarás de una forma más rápida y eficaz a todos tus enemigos. [D]

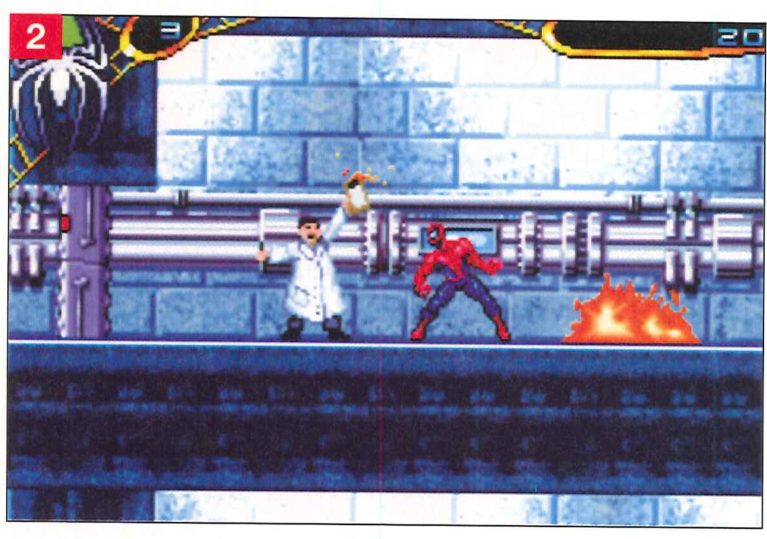
### 5º. Salud Mejorada

- Puntos: 1.000 PE
- Tendrás el doble de vida. Ya no será tan difícil mantenerte vivito y pateando.

# SPIDERMAN VS DR. OCTOPUS

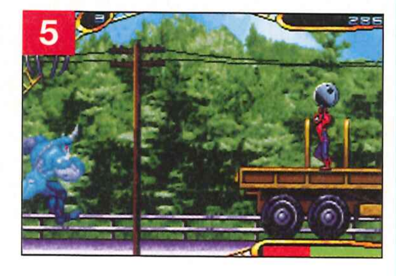
**Acostúmbrate. De aquí en adelante trepar paredes, chapotear por las alcantarillas o viajar en metro (pero por fuera del vagón) debe resultarte de lo más normal si quieres darle su merecido a Octopus.**

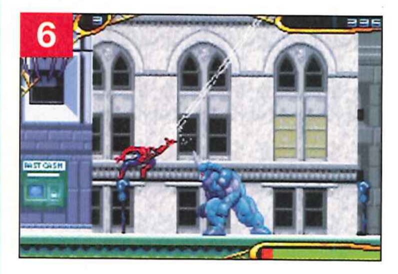

1


2


3


4


5


6

## Misión 1
## ENTREGA DE PIZZA

**Objetivo: Entrega 5 pizzas en menos de 7.30 minutos**

Utiliza tu tela para llegar rápidamente a los destinatarios. **Rompe los cristales** y usa los conductos de ventilación. [1]

## Misión 2
## LABORATORIO EN LLAMAS

**Objetivo: Rescata a todas las personas que se encuentran en el edificio**

Corre para evitar que te alcance el incendio. Salta las llamas que te encuentres por el camino o **gatea por el techo.** Las personas que tienes que rescatar no están escondidas, las encontrarás sin problemas. [2]

## Misión 3
## DISTURBIO EN EL CENTRO

**Objetivo: Elimina a 30 saqueadores, como mínimo**

Para eliminar a los vándalos tendrás que evitar sus golpes. Agáchate para **esquivar los cuchillos** y golpea con dureza. Los tíos con bate huirán si les golpeas antes de que lo hagan ellos.

## Misión Bonus 1
## ATRACO

***Objetivo: Detén al atracador antes de que se nos escape***

*En cuanto veas al ladrón acércate a él, manteniéndote siempre a una distancia prudencial en la que no puedas recibir golpes. Entonces debes utilizar todos los proyectiles de tela que tienes. Si lanzas tus telarañas cuando está atacándote, no le harás daño.* [3]

## Misión Bonus 2
## ROBO DEL BANCO

***Objetivo: Elimina a los ladrones del banco***

*Para avanzar por el edificio tendrás que pasar lo más lejos posible de los ventiladores, ya sea agachándote o usando la tela de araña. Casi todos los enemigos serán muy fáciles de eliminar, aunque uno de ellos se moverá muy rápido de un lado a otro. Para acabar con él sin mucho problema, usa los proyectiles y salta sobre su cabeza.*

*Aquí también tendrás que coger dos llaves para abrir sendas puertas, pero no te preocupes porque no tienen pérdida. Es cosa hecha.*

## Misión 4
## DISTURBIO EN LA PRISIÓN

**Objetivo: Devuelve el orden a la prisión**

Elimina a los malos y rescata a los guardias apresados. Cada uno de ellos **te dará una llave** con la que abrir la puerta de su mismo color. Cuando seas atacado por los guardias tienes que intentar distraerlos y **golpearlos por la espalda o desde el aire,** de otro modo se cubrirán de tus ataques. [4]

## Misión 5
## PERSIGUE A RINO

**Objetivo: No dejes que Rino escape**

Usa la tela para desplazarte sobre los coches, pero sin acercarte demasiado a Rino. Cuando veas un camión que transporta 2 bidones metálicos, súbete en él, **coge los barriles y lánzaselos** a Rino. Con cuatro barrilazos, listo. [5]

## Misión 6
## LUCHA CON RINO

**Objetivo: Derrota a Rino**

Pégate a las paredes laterales y espera hasta que Rino embista contra ellas. En ese momento tendrás que **saltar para que la piedra impacte en la cabeza del enemigo.**

Si da un fuerte golpe al suelo, haciendo que te despegues de la pared, vuelve enseguida a esta para evitar que te golpee. [6]

## Misión Bonus 3
## NIÑO ATRAPADO

**Objetivo: Encuentra al niño perdido**

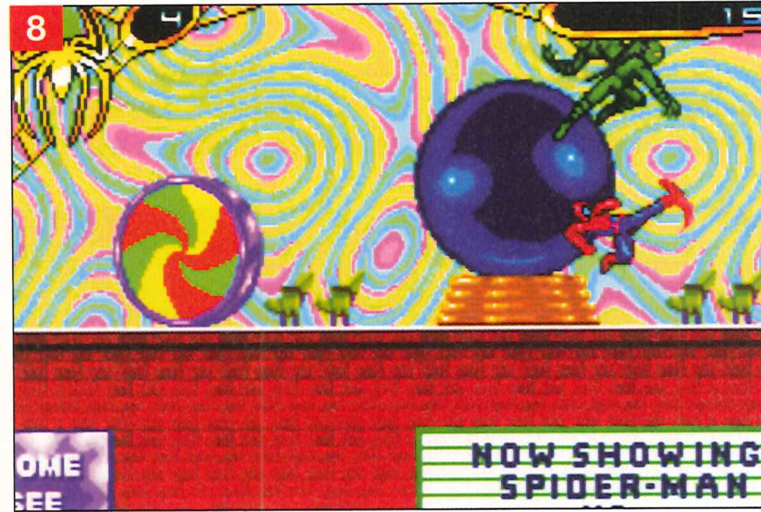
*En la primera zona, escala las paredes de pinchos lo más rápido posible y usa la telaraña en las esferas que verás pegadas a la pared (tienen un punto rojo en el centro). Poco después encontrarás un ascensor que te ayudará a subir. A partir de aquí tendrás que evitar los pinchos avanzando por los lugares indicados, hasta dar con el paradero del niño.*

## Misión Bonus 4
## GUERRA DE BANDAS

***Objetivo: Elimina a todos los miembros de la banda***

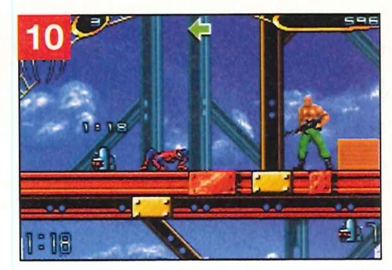
*Camina golpeando a cuantos enemigos se crucen en tu camino pero hazlo con cautela, porque en varias ocasiones estarás rodeado por lanzadores de cuchillos, o unos nuevos enemigos que lanzan granadas de mano.*

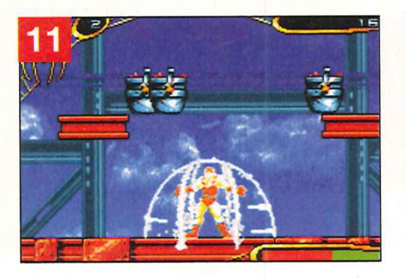


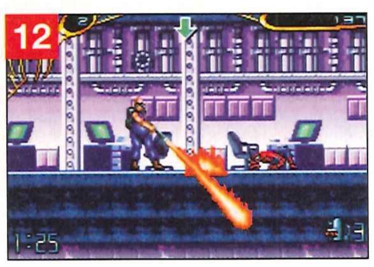










## Misión 7
## ROBO DEL BANCO

**Objetivo: Rescatar a los rehénes que están apresados en el banco**

Como en la misión bonus 2, tendrás que evitar los ventiladores usando la tela de araña. A lo largo del camino encontrarás a muchos enemigos, algunos de ellos nuevos, y más resistentes, pero igual de "inteligentes" que los demás. Cuando llegues a la sala acorazada, **súbete sobre la caja fuerte y golpea los cables metálicos** antes de que se la lleven. [7]

## Misión 8
## TIME SQUARE

**Objetivo: Llega al teatro en menos de 5 minutos**

Súbete en los letreros luminosos y usa la tela para avanzar rápidamente hacia la derecha, donde, para terminar la misión, tendrás que **subir a un letrero que dice LYRIC THE...**

## Misión 9
## EL MUNDO DE MISTERIO

**Objetivo: Escapa del mundo misterioso**

Utiliza las camas elásticas para avanzar y sortea los cables eléctricos. Los **ninjas** que encontrarás son bastantes escurridizos y **están continuamente saltando.** Para eliminarlos fácilmente, **quédate en el suelo y golpea hacia el lado** por el que vayan a caer. [8]

## Misión 10
## LUCHA CON MISTERIO

**Objetivo: Derrota a Misterio**

A lo largo del combate, el cabezón de Misterio podrá **invertir la gravedad de la habitación, desaparecer o crear varios clones,** aunque son ataques que en absoluto resultan peligrosos con un mínimo de destreza. Limítate a esquivar sus bombas hasta que se canse de hacer el tonto, momento en el que podrás soltarle un buen golpe.

### Misión Bonus 5
### *BOMBARDEO*

***Objetivo: Desactiva las 8 bombas antes de que detonen***

*Sigue la flecha para encontrar la situación de las bombas (curiosamente, todas están sobre los letreros luminosos), y golpéalas cuando las encuentres para desactivarlas. No te entretengas con nimiedades porque si pierdes tiempo al principio te será muy difícil llegar al final.*

### Misión Bonus 6
### *TIROTEO*

***Objetivo: Impide que los criminales huyan***

*Corre tras el 4X4 y propínale puñetazos y patadas hasta que se detenga. También tendrás que evitar acercarte demasiado al coche de policía para que no te reste vida.* [9]

## Misión 11
## LUGAR DE CONSTRUCCIÓN

**Objetivo: Desactiva las 10 bombas antes de que exploten**

Tendrás que subir por el edificio en construcción a toda velocidad si quieres llegar a tiempo. Tras **desactivar todos los artefactos** todavía debes subir un poco más, usando la tela y los muelles, hasta lo más alto. Los **saltos difíciles** y el tiempo ajustado son la tónica característica de la misión. [10]

## Misión 12
## COMBATE CON SHOCKER

**Objetivo: Derrota a Shocker**

La forma más práctica de vencerle es, **colgarte del techo y hacer que les dispare a los depósitos** que se desplazan por la cuerda cuando pasen sobre él. De este modo le caerán encima quitándole vida. También puedes matarlo a golpes pero es mucho más peligroso y perderás vida irremediablemente. [11]

### Misión Bonus 7
### *ATRACO*

***Objetivo: Detén al atracador antes de que se nos escape***

*Acércate lo suficiente como para que pueda atacarte y, antes de que te golpee, lánzale un proyectil. Repite la operación sin darle tregua y será tuyo.*

### Misión Bonus 8
### *TERRORISTA LOCO*

***Objetivo: Detén al terrorista antes de que destruya el edificio***

*Tienes que seguir las flechas para destruir 7 bombas antes de que peten. A parte de buscar las bombas, en esta misión tendrás que enfrentarte a varios enemigos muy peligrosos mientras corre el tiempo. Salta las balas de los pistoleros y golpea cuidadosamente a los lanzallamas.* [12]

## Misión 13
## METRO

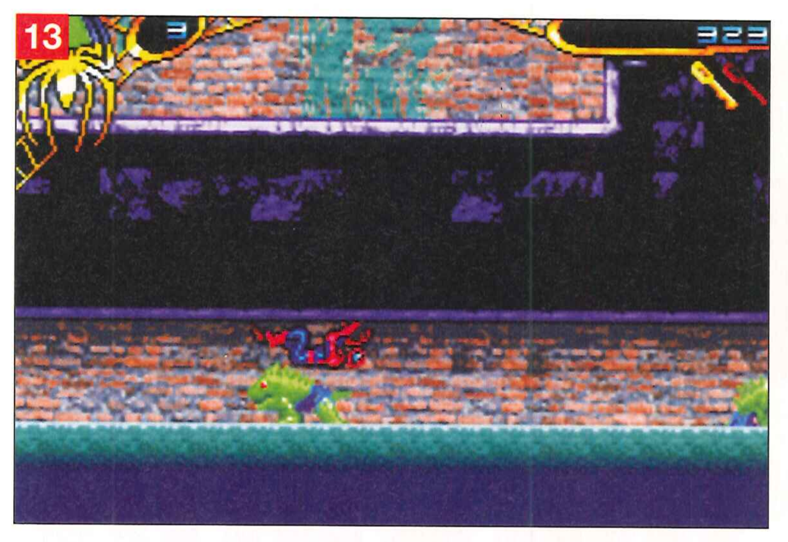
**Objetivo: Sigue la pista por las alcantarillas**

Acaba con los punkis y avanza de andén en andén hasta llegar a las alcantarillas. Por el camino **tendrás que esquivar muchos vagones,** ya sea caminando por el techo o agachándote bajo las vías. En la parte final descubrirás unos seres reptilianos muy poco amigables. Acaba con todos ellos antes de terminar la misión.

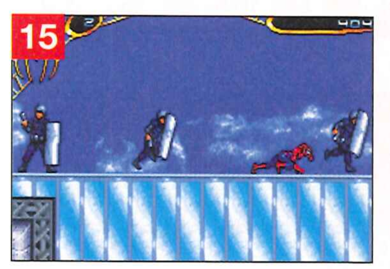
## Misión 14
## ALCANTARILLAS

**Objetivo: Salva a la gente y descubre al responsable**

Durante esta misión, a parte de los peligros normales como pueden ser trampas o enemigos, también

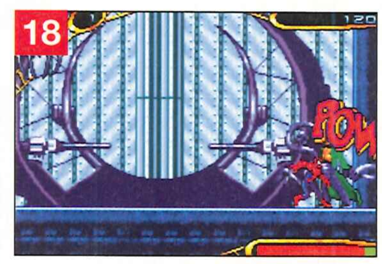












encontrarás tres habitaciones de las que **no podrás salir a no ser que golpees ciertas palancas** en el orden correcto. Además, si tardas demasiado en dar con la combinación te ahogarás perdiendo una vida. Difícil, ¿no? Pues no, porque estás leyendo una guía del juego para algo, hombre. **Las combinaciones en orden de aparición son: 1-2-3-5, 1-2-7-8 y 4-5-2-7.** [13]

## Misión 15
## LUCHA CON LAGARTO

**Objetivo: Derrota a Lagarto**

Golpéale varias veces hasta que se oculte y llame a sus mascotas, dos cocodrilos de esos que solo son una leyenda urbana. Tras derrotar a todos los cocodrilos volverá a salir, pero esta vez hará aparecer a **una serpiente muy "cariñosa"** a la que no tienes que acercarte a no ser que quieras que te confundan con el palo de una escoba. Atízale con arte hasta acabar con su barra de vida. [14]

## Misión Bonus 9
## DISTURBIOS EN EL CENTRO

***Objetivo: Dispersa el gentío en el centro***

*Avanza de un edificio a otro evitando el fuego y eliminando a todos los enemigos que se pongan en tu camino. Si ves que no puedes pasar por una habitación, busca un camino alternativo en otro piso o intenta utilizar los conductos de ventilación.* [15]

## Misión Bonus 10
## TRÁFICO DE ARMAS

***Objetivo: Recupera las armas***

*Coge todas las cajas de de armas que hay en el muelle y elimina a los guardias que las vigilan. Los bidones te irán bien para deshacerte de varios enemigos a la vez, cógelos con el botón de acción y lánzalos hacia el enemigo. El bidón irá rodando y acabando con todos los enemigos que se crucen en su camino.*

## Misión 16
## BASE DE PUMA

**Objetivo: Entra en la guarida de Puma sin ser detectado**

Para impedir que salten las alarmas y te ataquen muchos más guardias, tendrás que **sortear las cámaras de vigilancia.** Para hacerlo sin problemas, observa su campo de visión, indicado por un círculo luminoso, y quédate bajo la cámara. En cuanto veas que enfoca al lado contrario podrás continuar sin ser descubierto.

También tienes que tener **cuidado con las minas y las torretas,** ya que restan mucha vida.

## Misión 17
## LUCHA CON PUMA

**Objetivo: Derrota a Puma**

La única forma de eliminarlo será **golpearle mientras está en el aire,** en tierra firme se cubrirá todos tus golpes. Esquiva sus ataques y mantente lejos de él para obligarle a saltar, una vez esté en el aire **golpéale por la espalda antes de que toque el suelo.** [16]

## Misión 18
## PERSECUCIÓN 3D

**Objetivo: Atrapa al Dr. Octopus en menos de 1.30 minutos.**

Corre lo más rápido que puedas **persiguiendo el punto rojo** que verás en el mapa. Para lograrlo puedes usar la tela de araña, aunque es muy posible que acabes pegado a un edificio y pierdas mucho tiempo. **Lo mejor es correr tras él,** e intentar cortarle el paso. [17]

## Misión 19
## MUELLE 45

**Objetivo: Derrota a los secuaces del Dr. Octopus.**

Esta misión tiene un objetivo sumamente fácil, aunque se puede complicar si no vas con cuidado. Ve hacia la derecha eliminando a todos los matones, trepando por las paredes de madera y **evitando ser aplastado por las máquinas prensadoras.**

Si lo deseas, también puedes pasar por debajo de varios muelles y saltarte algunas zonas conflictivas.

## Misión 20
## BASE SECRETA

**Objetivo: Evita las trampas mortales**

Todas las trampas y artefactos dañinos que te has encontrado hasta ahora, como pueden ser **láseres o robots de vigilancia,** estarán dispuestos a no dejarte rescatar a tu querida Mary Jane. A parte, al final de la base te encontrarás con **unos poderosos robots muy similares al doctor,** que defienden sin descanso a su creador.

La misión es bastante larga y está repleta de puertas cerradas (necesitarás buscar las llaves correspondientes) y complicados saltos que pueden dificultar más las cosas. **Avanza sin prisa alguna,** vigilando todos los movimientos de los artefactos y enemigos, para llegar hasta el doctor sano y salvo. Ya se ocupará él de dejarte maltrecho, ya.

## Misión 21
## LUCHA CON OCTOPUS

**Objetivo: Derrota al Dr. Octopus**

Al ser el último escollo que te queda puedes atacarlo con todas tus fuerzas sin importarte demasiado perder varias vidas. **Arremete contra él cuando esté en el suelo** y esquiva las piedras que lanza de vez en cuando.

Si de todos modos quieres vencerle de una manera más ortodoxa, tienes que vigilar todos sus movimientos, casi siempre hace combos de 2 golpes, y **darle 2 puñetazos cuando esté quieto, e inmediatamente después ponerte a buen recaudo** para esquivar su siguiente ataque.

Con sus tentáculos **puede golpearte a una distancia considerable,** a través de las paredes o del suelo, por lo que no puedes tomarte ni un respiro. [18]




Samus saca su genio y nosotros nuestros conocimientos y trucos.

# METROID ZERO MISSION

- Descripción minuciosa de los objetivos en cada nivel.
- Paso a paso, cómo acabar con todos los enemigos.
- Los mapas del juego, con todas las indicaciones.

## Antes de empezar...

**Estás a punto de enfrentarte a una aventura tan intensa y emocionante, con tantos detalles y secretos por descubrir, que lo primero que te recomendamos es tomar aire, y a continuación leer con atención estos consejitos básicos. Nunca se saben cuándo pueden salvarte la vida...**


A



B


C


D

### ESTATUAS CHOZO

En todas las zonas, salvo Tourian y Chozodia, existen varias. Su función básica: **marcar puntos de destino y guardar ítems,** ya te la comentamos en el recorrido, pero debes saber que **regenerarás al máximo tu energía y munición** cada vez que te sitúes sobre una en modo esfera. [A]

### LOS MAPAS

**Cada una de la siete zonas del juego tiene el suyo.** Pulsando Start puedes consultar en todo momento tu posición y la de los objetivos, además de comprobar si hay ítems ocultos en la zona donde estés. Si te has terminado el juego al menos una vez, también podrás ver **qué ítems y cuántos hay en cada zona, además del tiempo empleado.** [B]

### LOS BLOQUES

Los hay de **diversos tipos,** y los vas a necesitar todos para **resolver los puzzles** a los que te vas a enfrentar. En un bloque rompible verás un icono con lo que necesitas para destruirlo: una flecha de aceleración o un punto rojo que te indican que uses las bombas. Los bloques grises se rompen con un disparo, y también encontrarás otros que se rompen al pisarlos. Todos estos bloques al principio permanecen camuflados en la pantalla, y por eso antes hay que descubrirlos. Para ello lo que te recomendamos es disparar y poner bombas donde se te ocurra. [C]

### LOS ITEMS

Por un lado están los **objetos de equipo básicos** para el desarrollo del juego, y que no son acumulables. Es decir, las habilidades del tipo **Disparo Cargado, Salto en Barrena o los trajes.** Y por otro lado están los que sí son acumulables, como los **tanques de Energía, Misiles, Súper Misiles y Bombas de Energía,** que además de resultar muy importantes para sobrevivir, también influyen en el tipo de final que vas a ver. [D]

### "PLATAFORMAS" CONGELADAS

En realidad no nos referimos a que vayas a encontrarte plataformas heladas por el camino, sino más bien la cosa va más sobre los enemigos y los disparos de hielo. Verás, una vez que encuentras el **Rayo Hielo podrás congelar a los enemigos para usarlos como plataformas.** Esto resulta especialmente útil, e imprescindible, para avanzar en algunos momentos del juego.

# Nuestro recorrido, paso a paso

1


2


3



4


5


6


## BRINSTAR

Tanques de Energía: 3
Misiles: 10
Súper Misiles: 1
Bombas de Energía: 0

### OBJETIVO
#### Encuentra la Morfosfera

Ve **a la izquierda para recoger la habilidad Morfosfera.** Con esto basta **pulsar 2 veces abajo para convertirte en bola.** Así podrás penetrar en lugares de difícil acceso.

### OBJETIVO
#### Activa la primera CHOZO

La encuentras más adelante, y para activarla tienes que **convertirte en esfera y ponerte sobre sus manos.**

**¡No te lo pierdas!** *No todas las estatuas marcan el punto de destino. También las hay que guardan objetos. Siempre que veas una no dudes en activarla.*

### OBJETIVO
#### Recupera el Disparo Largo

Esta habilidad **aumentará la longitud de los disparos.**

### OBJETIVO
#### A por otra estatua Chozo

Por la **parte superior del mapa** te chocas con un **enemigo.** Es fácil, y reaparece cuando vuelves de visitar en la parte izquierda la **estatua con las cabezas de Kraid y Ridley.** También encuentras **una puerta que se cierra** poniéndose gris. **Acaba con el bicho y llega al otro lado de la estatua Chozo.**

### OBJETIVO
#### Pilla el Disparo Cargado

Ve a la **zona inferior de Brinstar,** y recoge un **tanque de misiles.** De vuelta, [1] lucha contra un **gusano con un gran ojo que necesita tres impactos para morir** [2].

**¡No te lo pierdas!** *El gusano reaparecerá por algunas zonas del este de Brinstar para molestar. La clave para liquidarlo es no perder de vista el ojo, y acertarle en cuanto lo abra.*

### OBJETIVO
#### Recoge las Bombas

De camino al punto que verás marcado en el mapa, hay una pantalla en la esquina izquierda donde **descargarte el mapa de Brinstar** [3]. **La puerta es roja** y para entrar hay que **usar un misil.** Ahora ve a por las Bombas, junto con la Morfosfera te permitirán destruir los **bloques grises con punto rojo.**

### OBJETIVO
#### Otra estatua Chozo

De camino a por las Bombas hay una zona con **nidos de moscas** [4], **y un largo pasillo con un tanque de Energía.** En la pantalla que está entre ambas usa las Bombas [5] para llegar a una **estatua Chozo.**

## NORFAIR

Tanques de Energía: 1
Misiles: 13
Súper Misiles: 2
Bombas de Energía: 1

### OBJETIVO
#### Llega a Crateria

Para acceder a la pantalla con el Rayo Hielo, es necesario **coger el ascensor que lleva a Crateria...**

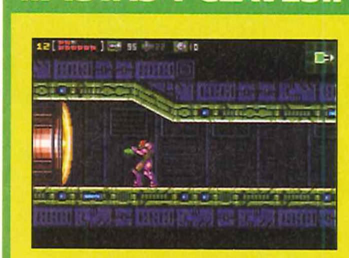
## CRATERIA

Tanques de Energía: 0
Misiles: 3
Súper Misiles: 1
Bombas de Energía: 1

### OBJETIVO
#### Hazte con el Item Desconocido

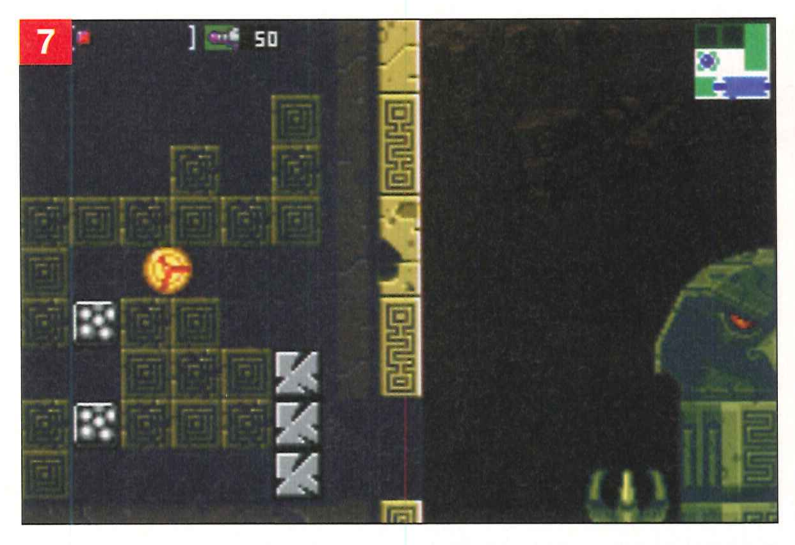
Hay una serie de **extraños bloques verdes en la zona de las ruinas,** que aparentemente no pueden ser destruidos. Pues bien, a la derecha hay una **estatua Chozo que tiene en sus manos un "Item Desconocido"** [6]. De momento no te va a servir de mucho con el traje actual, pero es imprescindible hacerse con él porque

## ¡¡PISTAS Y CLAVES!!



### Claves para acceder a todas las puertas

Por todos los mapas verás puertas que marcan la separación entre las distintas pantallas. Fíjate con atención en el color que tiene cada una, porque eso te dirá qué necesitas para abrirla. Pero bueno, como queremos ponértelo fácil, aquí está la lista:
- **Azul:** Usa el disparo normal.
- **Roja:** Hay que disparar un misil.
- **Verde:** Súper Misiles.
- **Amarilla:** Bombas de Energía.
- **Grises:** Hay que eliminar a los enemigos de esa pantalla.



















## ¡¡PISTAS Y CLAVES!!



### DISPARO CARGADO

La gran utilidad de este poder es que un sólo impacto causa el mismo daño que un misil. Por eso, en momentos en los que puedes quedarte sin munición y el enemigo "exige" misiles, el Disparo Cargado es la otra gran alternativa.

te ayudará a **convertir los extraños bloques en bloques rompibles.**

### OBJETIVO
### Recoge el Poder de Agarre

Aquí toca hacerse con la **habilidad para agarrarse a los bordes de las plataformas.** Para ello, primero te encuentras un suelo que se rompe a tu paso, y después una gran caída. Ya abajo, usa las Bombas a la izquierda [7] para llegar a la pantalla.

## REGRESO A NORFAIR

### OBJETIVO
### Encuentra el Rayo Hielo

**Céntrate en el punto que aún sigue marcado en el mapa,** porque ahora con la habilidad de agarrarse a las cornisas no es problema alcanzarlo. Allí encontrarás el **Rayo Hielo, con el que congelar enemigos y usarlos de plataformas,** para acceder a lugares inaccesibles [8]. En el camino de vuelta, otra estatua Chozo marcará punto de destino en Kraid.

***No te lo pierdas.*** *No te metas en las zonas del mapa que aparecen marcadas en naranja. No tienes el traje adecuado para soportar altas temperaturas y podrías acabar fundido.*

### OBJETIVO
### Alcanza el ascensor

Para llegar al punto de destino, debes **regresar a Brinstar** y, más concretamente, a la pantalla anterior a la primera estatua Chozo del juego. Allí **utiliza las Bombas en el suelo** para alcanzar un poco más abajo el ascensor que te lleva a Kraid [9].

## KRAID

Tanques de Energía: 2
Misiles: 9
Súper Misiles: 0
Bombas de Energía: 0

### OBJETIVO
### Activa los deslizadores

Ve por la primera puerta roja que ves y fíjate en la **lápida con el extraño símbolo** [10]. Dispara al bloque que hay debajo para llegar a una máquina que te impulsa hacia arriba. Más adelante busca una **puerta roja oculta** para llegar a la habitación contigua, y encontrarte con "esto" que ves en la pantalla [11], y sobre lo que debes utilizar la **Morfosfera.** Así **activarás los deslizadores** de los que puedes colgarte para salvar trechos complicados.

***No te lo pierdas.*** *Hay que disparar a la bola roja para hacer llegar los deslizadores a tu posición si se encuentran en el otro extremo.*

### OBJETIVO
### Enemigo a la vista

Es una especie de **gusano que ataca con sus mandíbulas** [12]. Ponte bajo el deslizador y, cuando vaya a atacarte sube para pasar al otro lado. Él quedará enganchado por el lado contrario y tú podrás dispararle a placer.

### OBJETIVO
### El camino oculto

Utiliza las **Bombas en la esquina izquierda del mapa,** justo en el suelo encima de la zona de la imagen [13]. La parte de "agua" caliente desaparece en cuanto te acercas.

### OBJETIVO
### Destruye los bloques morados

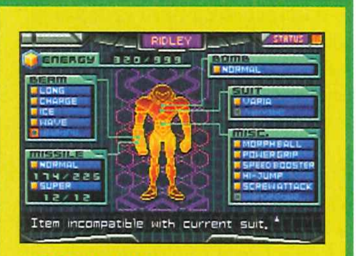
Ya abajo, en la pantalla con una puerta roja, **pon una Bomba en el borde izquierdo** del suelo para abrir un camino hacia abajo, y llega hasta la estatua Chozo para coger el **Item Desconocido.** Los bloques morados se podrán romper. Un poco más adelante rompe otro bloque agrietado del suelo para llegar a la zona con bichos rojos y busca el bloque morado para ir hacia el jefazo Kraid...

***No te lo pierdas.*** *Hay un enemigo bloqueando la puerta antes de Kraid. Dispárale un misilazo en el ojo cuando lo abra.*

### OBJETIVO
### Acaba con Kraid

Kraid es muy grande pero es sólo apariencia [14]. Debes acertarle con **un misil en la cabeza, en la zona roja entre los dos ojos.** Abrirá la boca y será el momento de acribillarle a misilazos hasta que

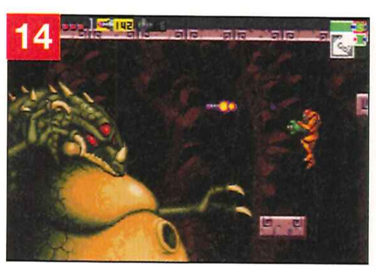
## ¡¡PISTAS Y CLAVES!!




### ESOS ITEMS DESCONOCIDOS

En total hay tres: uno en Crateria, otro lo encuentras en Kraid, y el último en Ridley. Todos sirven inicialmente para que unos determinados bloques se "activen", y así podamos destruirlos para continuar. Sin embargo, la verdadera utilidad de que los tengas en el inventario es que, tras recuperar todo el equipo en Chozodia (ya cerca del final del juego), estos ítems se convertirán por arte de magia en el Rayo de Plasma, el Salto Espacial y el Traje de Gravedad.







vuelva a cerrarla. Todo, mientras eludes sus **lentos y previsibles ataques.** Tras derrotarle ve a por la recompensa, el **Speed Booster** (la habilidad para acelerar) **[15]**. Úsala para salir, rompiendo los bloques.

***No te lo pierdas.*** *En tu camino de vuelta puedes descargarte el mapa de Kraid. Está tras una puerta roja, en la pantalla justo encima de donde rompiste el suelo para ir hasta la estatua Chozo.*

## BREVE PASO POR BRINSTAR

### OBJETIVO
### Tu siguiente punto de destino

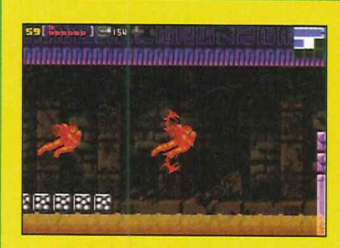
Volviendo a Brinstar, **una escena te muestra la llegada de Ridley.** Bien, una vez arriba puedes ver como se rompe el muro, y por tanto tienes vía libre hasta una **estatua Chozo.**

## NORFAIR, A POR EL SALTO LARGO

### OBJETIVO
### Consigue el Salto Largo

Ve hasta la esquina derecha del mapa y utiliza el **Speed Booster para romper los bloques de aceleración** que hay en el suelo. Continúa haciendo esto hasta llegar al punto marcado en el mapa, y por tanto a la **estatua Chozo que custodia el Salto Largo.** Esta habilidad no sólo te permite saltar más alto, sino también ejecutar saltos incluso usando la Morfosfera. Ten en cuenta esta ventaja para luego.

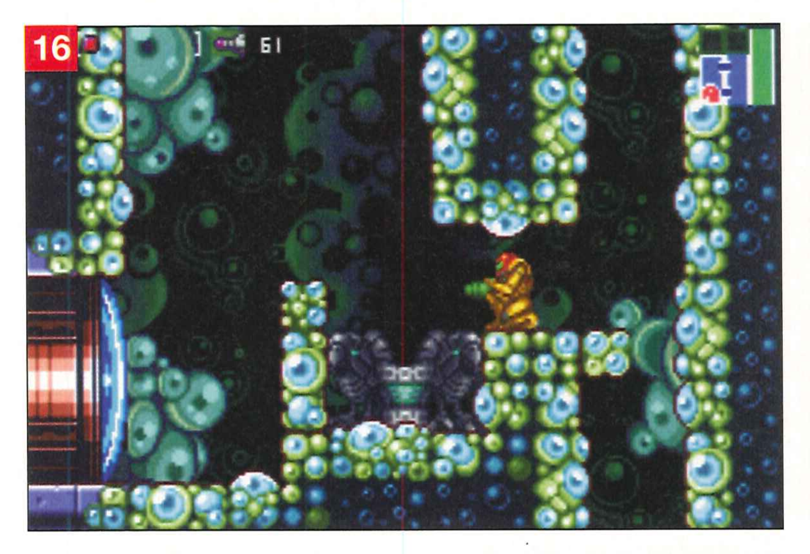
## ¡¡PISTAS Y CLAVES!!



### LAS TECNICAS DE LA ACELERACIÓN

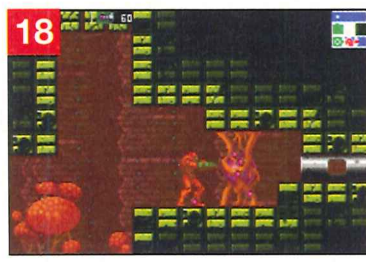
El poder del Speed Booster no se limita a pillar un amplio espacio para acelerar. No, hay más. Debes saber que, una vez en pleno acelerón, puedes mantener la velocidad pulsando abajo. Entonces puedes saltar y, por ejemplo, hacer que Samus embista a la derecha pulsando en esa dirección, soltando de golpe toda la velocidad. También puedes transformarte en esfera, saltar y pulsar en la dirección que quieras para descargar la aceleración hecho una bola. Con estas técnicas, y sabiendo que también se puede mantener la aceleración combinada con el salto en barrena, podrás hacerte con un buen número de ítems que te vendrán muy bien para destruir los bloques de aceleración.

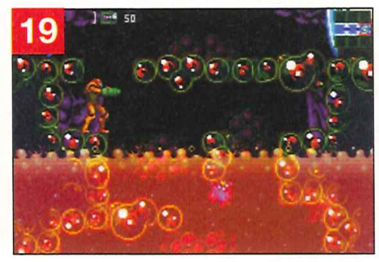
***No te lo pierdas.*** *No vayas hacia la izquierda de la estatua, pues como ya hemos comentado, todavía no tienes el traje necesario para soportar las altas temperaturas. De lo contrario, tu energía comenzará a descender rápidamente.*

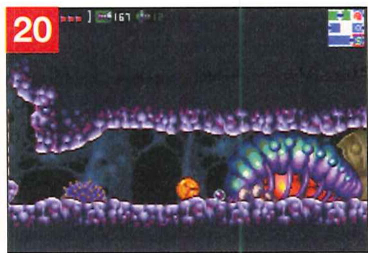








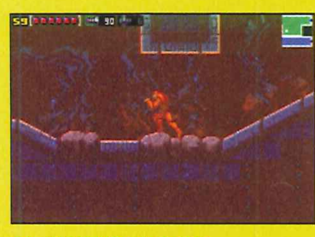







## ¡¡PISTAS Y CLAVES!!



**EL NUEVO TRAJE**

Con el Traje Varia ya equipado, por fin estás listo para acceder a zonas de altas temperaturas (marcadas en color naranja en los planos), sin riesgo a perder nada de energía. También puedes sumergirte en zonas de agua caliente, aunque todavía no eres inmune a la lava, que conste.

### OBJETIVO
**Camino a Brinstar**

Regresa por donde viniste y desciende hasta una nueva estatua Chozo.Para salir de esta zona en Norfair utiliza la **máquina que te impulsa hacia arriba, y que está oculta** tras un muro falso [16].

## TRAJE VARIA EN BRINSTAR

### OBJETIVO
**Recupera el Traje Varia**

Como ahora tienes el Salto Largo, puedes acceder a la **zona noreste del mapa de Brinstar.** De camino hay un enemigo que es una **esfera morada,** rodeado de raíces. En la pantalla de la derecha, la que está entre el enemigo y el punto de salvar, **rompe los bloques del techo y ve por ahí** [17], de camino al Traje Varia.

### OBJETIVO
**Una nueva estatua Chozo**

A la derecha del mapa **deja que los bichos se te peguen y llévalos hasta el enemigo** que bloquea el camino [18] para llegar hasta la estatua Chozo. Toca volver a Norfair.

**No te lo pierdas.** *Los enemigos esfera morada se destruyen con los pequeños bichos que hay por Brinstar. Dejar que los bichos se te suban encima, y luego simplemente acércate al enemigo para infectarle.*

## NORFAIR Y EL RAYO DE ONDAS

### OBJETIVO
**Descárgate el mapa**

¿Recuerdas que donde cogiste el Salto Largo había una **zona naranja de altas temperaturas?** Pues toca ir por allí, para abrir el camino hacia el punto marcado en el mapa. **En la esquina suroeste** está la pantalla donde descargar el plano de Norfair.

### OBJETIVO
**Obtén el Rayo de Ondas**

Justo antes de un punto de salvar, dispara al suelo y ve por abajo, ya que hay una **zona de lava falsa** [19]. Así puedes llegar hasta el **Rayo de Ondas (Wave Beam)**, que permite atravesar paredes y objetos sólidos.

**No te lo pierdas.** *Con el Rayo de Ondas podrás destruir al gusano que bloquea el camino adelante, simplemente disparando hacia arriba. Luego hay un bicho igual más -a la derecha-. Cuando vaya a embestirte retrocede dejando bombas que le golpeen en el abdomen [20].*

### OBJETIVO
**Derrota a la larva gigante**

Poco después te encontrarás con una desagradable **larva gigante** [21]. Está sujeta por varias raíces que hay que destruir, y **la clave está en el bicho que revolotea por la sala. Congélale y súbete encima de él.** Desde allí podrás lanzar un buen misilazo a las raíces. También puedes intentar saltar a los lados y apurar el ángulo de disparo.

## RIDLEY

- Tanques de Energía: 3
- Misiles: 13
- Súper Misiles: 3
- Bombas de Energía: 0

### OBJETIVO
**Consigue los Súper Misiles**

En Ridley no puedes hacer gran cosa por esta parte. Regresa por el ascensor y verás que **la larva ha desaparecido, y ahora hay un hueco**. Lleva a un **combate con una especie de mosca gigante** [22] a la que **disparar Misiles o Disparos Cargados en la cola.** El trofeo es un **tanque de Súper Misiles.**

**No te lo pierdas.** *El enemigo va de lado a lado, y es más sencillo atizarle de izquierda a la derecha porque va más lento.*

### OBJETIVO
**Llega hasta Ridley**

Al llegar a la parte inferior izquierda del mapa, podrás **descargarte el plano** de la zona. Más adelante aprovisiónate de misiles y **prepárate para luchar contra Ridley.** Antes de pelear, **dispara tres Misiles al ojo que custodia la puerta** para poder pasar. Después, pilla el **Item Desconocido** (y un tanque de Energía, a la izquierda de la Chozo).

### OBJETIVO
**Abriendo camino a Tourian...**

A la vuelta toca **pelear contra Ridley** [23]. Colócate en la esquina derecha y dispara misiles a toda caña de frente al bicho. Si te atrapa no dejes de disparar o no te soltará. **Cuando lo derrotes, la cabeza de Ridley en la estatua de Brinstar se iluminará.** Además, podrás romper los **bloques rojos** que bloqueaban el camino.

**No te lo pierdas.** *Para salir de esta zona, congela al bicho de la tubería, úsalo como plataforma y rompe el bloque rojo que brilla arriba.*

## SALTO EN BARRENA

### OBJETIVO
**Una zona oculta**

Al llegar a Norfair desde el ascensor verás como el muro de la derecha se










derrumba: toma ese camino. Enseguida te encuentras una **estatua Chozo destrozada,** pero si continuas a la derecha y disparas al suelo podrás abrirte paso por debajo. Luego, ya por un largo pasillo y a la izquierda del todo, podrás alcanzar una máquina que impulsa arriba.

### OBJETIVO
### Coge el Salto en Barrena

La máquina de impulso que acabamos de referir te lanza muy cerquita de la pantalla. Justo **donde una estatua Chozo custodia el Salto en Barrena** [24]. Ahora, es momento de **ir hacia Tourian, pues con Kraid y Ridley eliminados el camino está completamente despejado** (ya sabes, en Brinstar, el punto lo marcan dos llamas en la esquina superior izquierda).

## ¡¡PISTAS Y CLAVES!!



**LOS SÚPER MISILES**

Cada disparo de este arma equivale a cinco misiles normales. Además, te permitirán abrir todas las puertas verdes que vayas encontrando por el camino.

## ¡¡PISTAS Y CLAVES!!




**EL SALTO EN BARRENA**

Este salto es una de las mejores habilidades de Samus, ya que te permite realizar demoledores ataques saltando y eliminando prácticamente a cualquier enemigo, incluso a esos bichos con caparazón que resultan indestructibles. Bueno, que resultaban indestructibles...

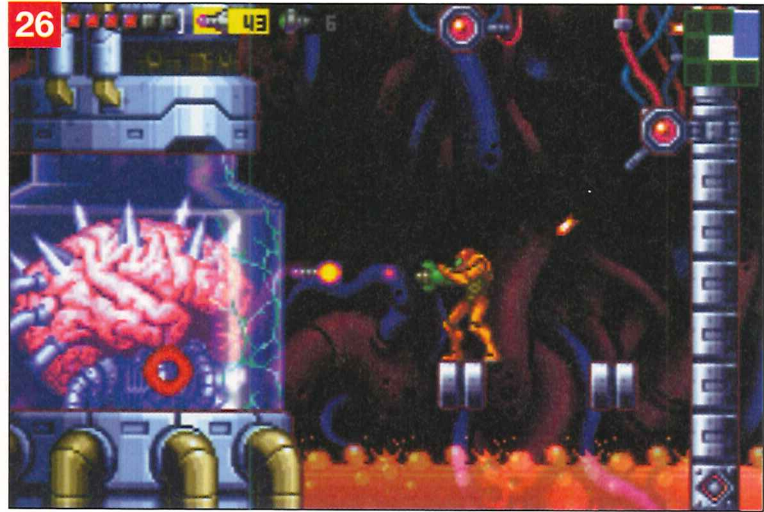
## TOURIAN

Tanques de Energía: 3
Misiles: 13
Súper Misiles: 3
Bombas de Energía: 0

### OBJETIVO
### Elimina a los Metroids

Tourian **está lleno de peligrosos Metroids.** Estos bichos son una especie de **cerebro protegido por una membrana,** con cuatro grandes colmillos, y se colocan sobre ti para chuparte toda la energía. La forma de acabar con ellos no es complicada. Sólo hay que **congelarlos** y, una vez en ese estado, **disparar los misiles** (cinco normales o bien un Súper Misil) para destruirlos [25].
















**No te lo pierdas.**
*Si uno de esos Metroids te atrapa, hazte una bola y utiliza las Bombas para quitártelos de encima.*

### OBJETIVO
**Destruye las barreras**

Tras el punto de salvar, llega la **pelea final** del mapa. Antes hay barreras que debes destruir con los misiles. Pero date prisa porque se regeneran y tendrías que gastar más misiles.

**No te lo pierdas.**
*Si vas un poco apurado, el pasillo antes de la pelea y las barreras -es decir, a la izquierda del punto de salvar- es un buen lugar para eliminar a los enemigos (esos que son una especie de "aros"), con el Salto en Barrena. Así podrás ir pillando energía y munición.*

### ¡¡PISTAS Y CLAVES!!



**LA PISTOLA**
El único arma que vas a tener durante la mayor parte del juego. Con ella podrás romper algunos bloques y congelar a los piratas. No es gran cosa, pero al menos nos permitirá unos segundos de oro para huir a toda pastilla.

### OBJETIVO
**Elimina al Cerebro Madre**

El bicho está **protegido por una urna de cristal. Usa los misiles para reventarla,** y el Cerebro Madre se pondrá a tiro. Ahora **emplea toda tu artillería sobre el ojo,** mientras evitas sus disparos y todo lo que se te viene encima. Si has llegado con el máximo número de misiles (más de 80), no sufrirás mucho [26].

### OBJETIVO
**¡Escapa!**

Se ha **activado la secuencia de autodestrucción,** así que toca salir pitando de esta zona hasta la nave en **Crateria.** Hay tiempo de sobra para llegar y cuando estés cerca de la nave, **usa la aceleración para destruir los bloques** y huir.

## CHOZODIA

Tanques de Energía: 3
Misiles: 1
Súper Misiles: 8
Bombas de Energía: 6

### OBJETIVO
**Entra en la nave de los piratas**

La puerta de acceso a la nave está bloqueada, así que parece que vas a tener problemas para entrar. Sin embargo, si **disparas en la esquina inferior de la pared** [27], algo más abajo de la puerta, verás que hay un **camino oculto** desde el que puedes entrar en la nave. Un poquito más adelante, puedes **descargarte el mapa de Chozodia.**

**No te lo pierdas.**
*Incluso sin armadura, Samus conserva algunas habilidades, como la de agarrarse a las cornisas, y también agacharse o gatear para entrar por sitios estrechos.*

### OBJETIVO
**Evita a los enemigos**

Algunos **encuentros con los piratas** parecen inevitables, como sucede tras el punto de salvar. Lo que debes hacer en ese primer enfrentamiento es **correr hacia la izquierda** y saltar (arriba de las barreras grises, que se cierran cuando suena la alarma), porque ahí el techo es falso y se puede continuar. Después, avanza rápido y **escóndete hasta que deje de sonar la alarma.** El **sigilo es la clave,** pero a veces no queda otra que correr y hacer saltar las alarmas.

**No te lo pierdas.**
*Siempre que te pillen, debes huir y esconderte. Tratar de pelear es un suicidio, no ya sólo porque no tienes nada para dañar a los enemigos, sino también porque Samus es más débil sin armadura. Ten cuidado con los rayos verdes de seguridad, porque si los tocas sonará la alarma [28]. Y no olvides que ahora los puntos de salvar reponen también la energía.*

### OBJETIVO
**La luz es un problema**

Tanto la de los **focos** que encuentras como también la de unos **enemigos que se deslizan por la pared** y vigilan en línea recta con un rayo de luz. Si te detectan, sonará la alarma.

### ¡¡PISTAS Y CLAVES!!



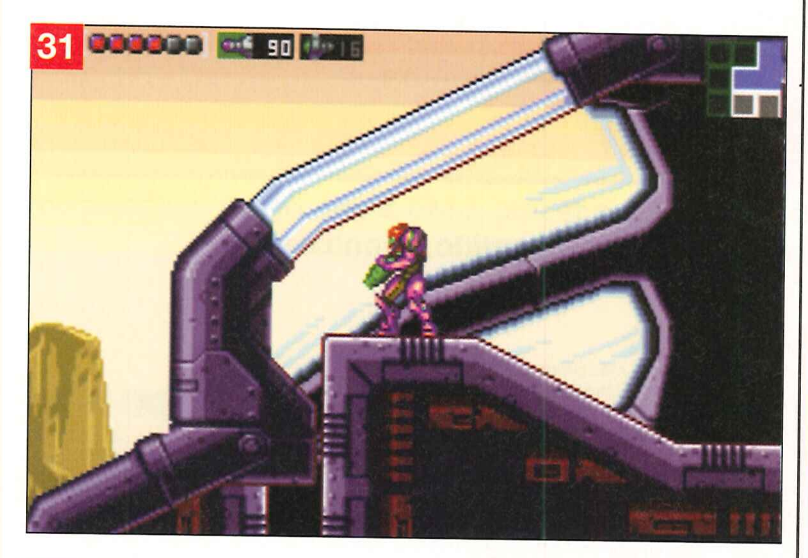
**BOMBAS DE ENERGÍA**
Estas bombas tienen un alto poder destructivo, y también pueden destruir o dejar al descubierto cualquier tipo de bloque en el lugar en el que las uses. De esta forma, la tarea de buscar rutas ocultas y secretos se vuelve más fácil. Para lanzarlas, hay que hacerse una bola y presionar L+R. Muy sencillito.

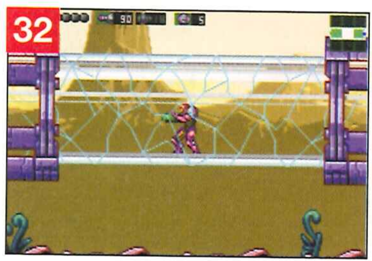
### OBJETIVO
**Localiza la energía**

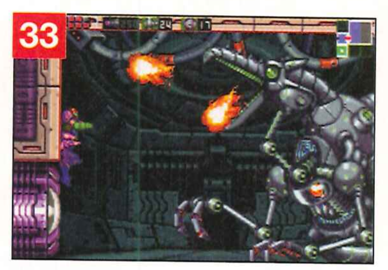
Más adelante, sobre una estatua, verás un **tanque de Bombas de Energía,** que aparecen a tu alcance (lo que pasa es que, sin armadura, de poco iban a servir). Luego verás como un pirata se las lleva, y ya estarás **casi a las puertas de recuperar todo tu equipo...**

### OBJETIVO
**Pelea por tu armadura**

Tras unas bellas escenas, **te tocará recuperar tu armadura.** En la pelea puedes ver como **una figura con armadura tiene entre sus manos una especie de esfera,** y dentro se




ve reflejada Samus. Sin embargo, durante unos instantes el reflejo de Samus se desvanece, y es sustituido por un **extraño símbolo luminoso** [29]. Lo que debes hacer en ese momento es disparar al símbolo cuatro veces. De esta manera recuperarás todo el equipo y se activarán los Items Desconocidos: **el Traje de Gravedad, el Disparo de Plasma y el Salto Espacial,** que hasta ahora no servían para nada.

***No te lo pierdas.*** *Un par de reseñas sobre algunos enemigos. Por un lado los piratas de color negro [30], son resistentes y tienen un disparo de gran potencia. Ten especial cuidado a la hora de eliminarlos. Por otra parte están los robots de color amarillo, que a veces bloquean el paso. ¿Qué hacer con ellos? Fácil, mételes un disparo y comenzarán a moverse en la dirección a la que disparaste.*

### OBJETIVO
### Bombas de Energía

Hay que ir a la **zona noreste del plano de Chozodia** para plantarse ante la batalla final. Pero no tengas tanta prisa, porque un poco antes hay que hacerse con las **Bombas de Energía.** Cuando llegues a la zona superior del mapa, donde el fondo son una especie de focos rojos (y cerca hay un punto de salvar) **busca por la esquina izquierda un hueco por el que colarte** [31]. Justo más abajo verás al pirata con el que te encontraste hace un tiempo, llevándose las Bombas de Energía. Pues bien, en la siguiente pantalla podrás verlas, rodeadas por dos rayos de seguridad. **Usa el Salto Espacial para que no salte la alarma,** o bien tira por la calle de enmedio (total, ahora que suene o no la alarma tampoco supone mayor problema), y podrás recoger las ansiadas Bombas de Energía.

***No te lo pierdas.*** *El túnel de cristal que hay en Chozodia, y que une la nave de los piratas con las ruinas, puede ser destruido con una Bomba de Energía. Con esta operación podrás alcanzar nuevos items y abrir una ruta hacia Crateria [32].*

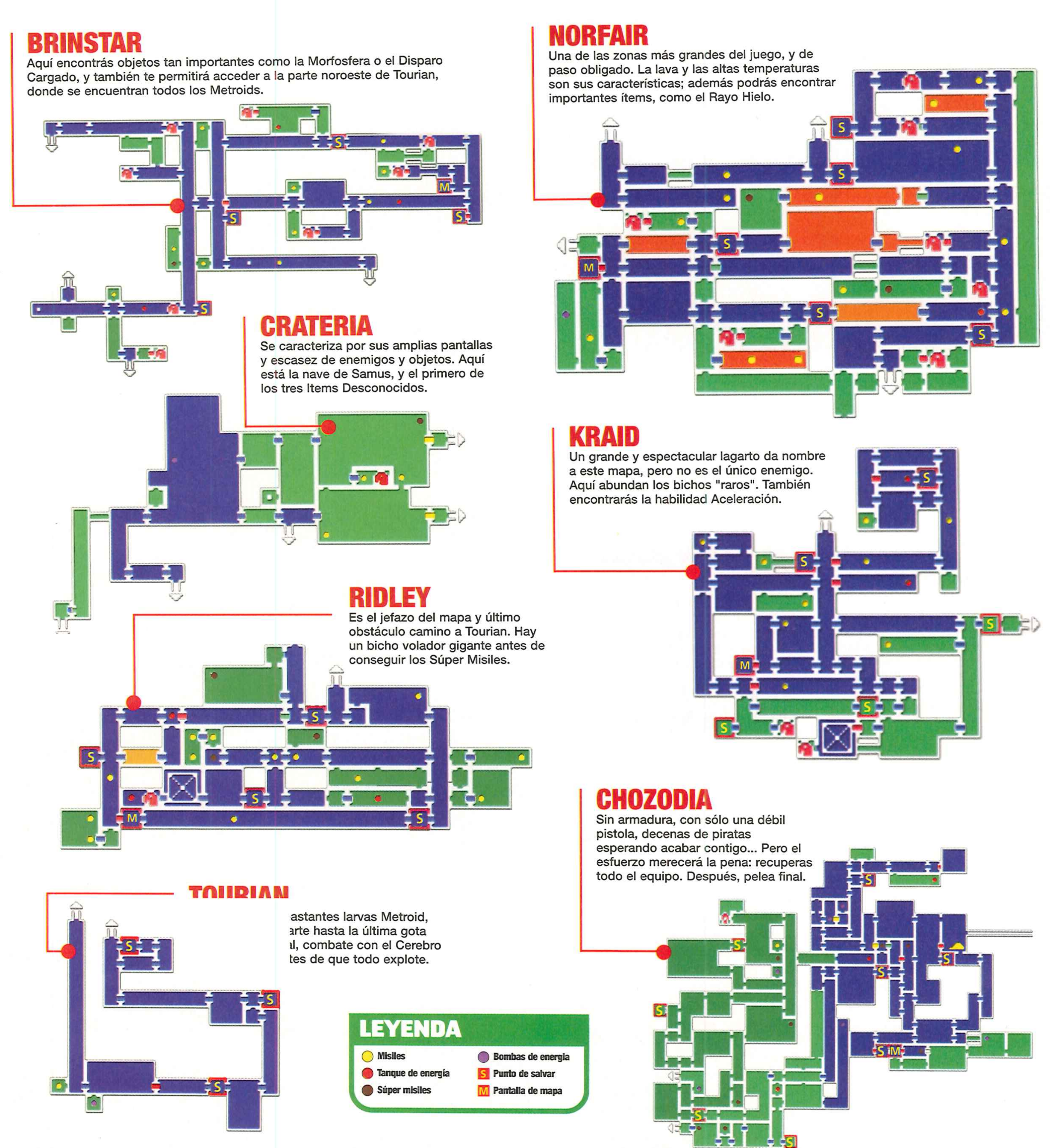
## EL COMBATE FINAL CONTRA RIDLEY

### OBJETIVO
### Acabar con el monstruo

El último combate del juego nos enfrenta de nuevo contra Ridley, esta vez en plan mecánico. Es el último obstáculo para acabar el juego [33]. La **estrategia que debes seguir pasa por disparar misiles al vidrio que tiene en el pecho** y, cuando se rompa, continuar disparando misiles a esa zona hasta que el bicho reviente. **La batalla no es fácil que digamos, así que mejor llegar a tope de energía y munición.** Tras derrotarlo, tendrás que **huir hacia una de las naves en el hangar** (que tienes marcado en el mapa con un icono amarillo). Allí, **elimina a los dos piratas de Zebes negros,** y sólo te quedará subir en la nave para dar por terminada esta intensa aventura.

# Todos los mapas del juego

**La guinda a esta guía la ponemos con estos mapas de todas las fases, junto a una breve explicación de sus características. Recurre a ellos cada vez que te encuentres perdido, aventurero.**




## BRINSTAR

Aquí encontrás objetos tan importantes como la Morfosfera o el Disparo Cargado, y también te permitirá acceder a la parte noroeste de Tourian, donde se encuentran todos los Metroids.

## NORFAIR

Una de las zonas más grandes del juego, y de paso obligado. La lava y las altas temperaturas son sus características; además podrás encontrar importantes ítems, como el Rayo Hielo.

## CRATERIA

Se caracteriza por sus amplias pantallas y escasez de enemigos y objetos. Aquí está la nave de Samus, y el primero de los tres Items Desconocidos.

## KRAID

Un grande y espectacular lagarto da nombre a este mapa, pero no es el único enemigo. Aquí abundan los bichos "raros". También encontrarás la habilidad Aceleración.

## RIDLEY

Es el jefazo del mapa y último obstáculo camino a Tourian. Hay un bicho volador gigante antes de conseguir los Súper Misiles.

## CHOZODIA

Sin armadura, con sólo una débil pistola, decenas de piratas esperando acabar contigo... Pero el esfuerzo merecerá la pena: recuperas todo el equipo. Después, pelea final.

## TOURIAN

...astantes larvas Metroid, ...arte hasta la última gota ...l, combate con el Cerebro ...tes de que todo explote.

# ¡COMPLETA TU COLECCIÓN!

## AHORA PUEDES CONSEGUIR TUS NÚMEROS ATRASADOS DE NINTENDO ACCIÓN

1. Entra en www.hobbypress.es/atrasados
2. Elige los números que desees
3. Recíbelos en tu domicilio por 2,99 € + gastos de envío*




**N.A.:** Guía paso a paso de «DKC» de GB Advance.
**Revista Pokémon:** Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
**Póster:** Mapa de Hoenn, zona noroeste.




**N.A.:** Guías de «Zelda Wind Waker» y «DKC».
**Revista Pokémon:** Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
**Póster:** Mapa de Hoenn, zona noreste.




**N.A.:** Guía para llegar al final de «Golden Sun 2».
**Revista Pokémon:** Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
**Póster:** Mapa de Hoenn, zona sureste.




**N.A.:** Guías con todos los golpes de «Soul Calibur 2».
**Revista Pokémon:** Guía «Pokémon Pinball».
**Póster:** Fichas con datos de los 200 Pokémon.




**N.A.:** Guía paso a paso de «Star Wars Rebel Strike».
**Revista Pokémon:** Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
**Póster:** Calendario 2004 de Final Fantasy y Pokémon.




**N.A.:** Guía completa «Final Fantasy Tactics Advance».
**Revista Pokémon:** Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
**Póster:** Imagen y datos de Final Fantasy.




**N.A.:** Guía con mapas de «Mario Kart DD!!».
**Revista Pokémon:** Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
**Póster:** Mapas de Hoenn + 100 fichas Pokémon.




**N.A.:** Guía completa «FF Crystal Chronicles».
**Revista Pokémon:** Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
**Póster:** Mapas de Hoenn + 100 fichas Pokémon.




**N.A.:** Guía completa «Metal Gear Solid: TTS».
**Revista Pokémon:** Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
**Póster:** Los Pokémon de Colosseum de la A a la Z.




**N.A.:** Guía de Pokémon Colosseum.
**Revista Pokémon:** Guía de recorrido de Rubí/Zafiro.
**Póster:** Los Pokémon de Colosseum de la A a la Z.

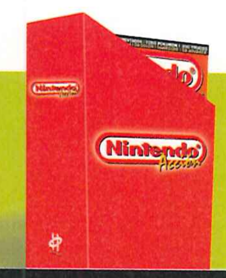



**N.A.:** Guías de Harry Potter, Colosseum y Sonic 3.
**Revista Pokémon:** Guía de batalla de Colosseum.
**Póster:** Colosseum: Datos de los Pokémon oscuros.




**N.A.:** Guías de Harry Potter, Colosseum y Sonic 3.
**Revista Pokémon:** Guía de batalla de Colosseum.
**Póster:** Pokémon Rubí y Zafiro.

## ¡Y AHORA PIDE TU ARCHIVADOR POR SÓLO 9 EUROS!




Y si quieres tener tus ejemplares de Nintendo Acción a mano, consigue tu archivador por sólo 9€, con gastos de envío incluidos.




Sólo están disponibles los últimos 12 números • *Gastos de envío: 1€ x ejemplar • Forma de pago: tarjeta de crédito
No se aceptan pedidos fuera de España • Oferta válida hasta fin de existencias



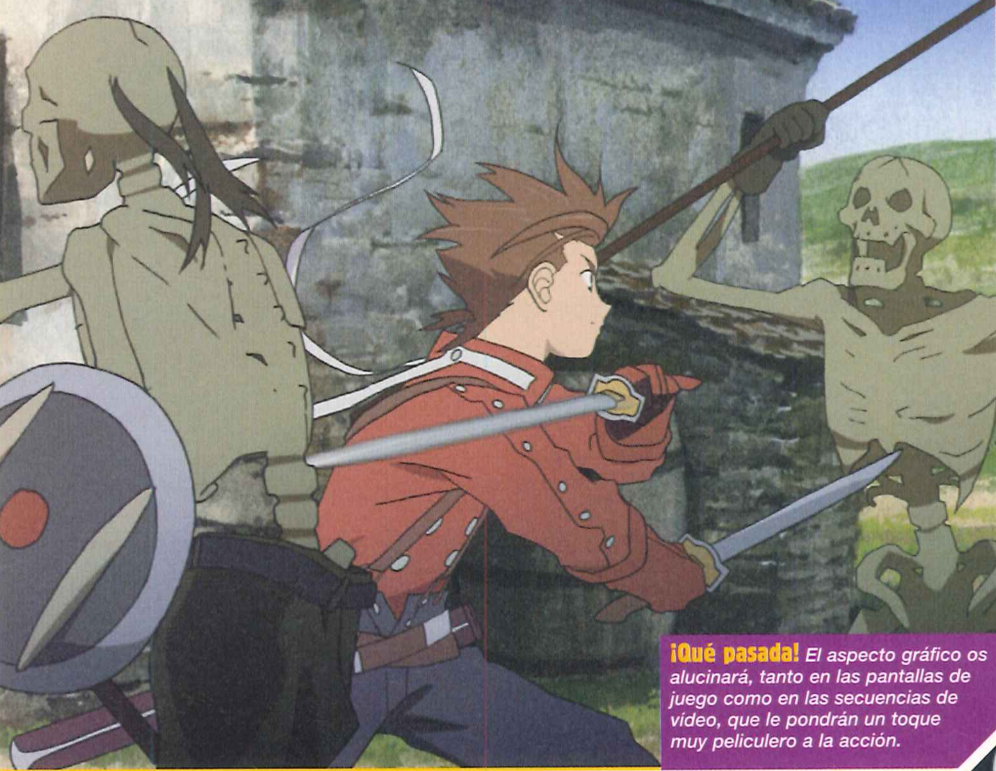

- GAMECUBE
- NOVIEMBRE
- NAMCO
- ROL

# TALES OF SYMPHONIA

Más que una “cara bonita”, el nuevo RPG de Namco llega para dejar huella. Este «Tales...» combinará un sistema de batalla rápido, dinámico, más propio de juegos de acción, junto a un estilo gráfico que entra por los ojos a toda velocidad. Serán cuatro personajes los que emprendan el viaje para salvar Sylvarant, y aunque puede que la historia no os sorprenda, la forma de batallar, en tiempo real y con un control total de la situación, os impresionará. El viaje durará más de 40 horas, tiempo de sobra para ver cómo vuestro héroe crece y crece.



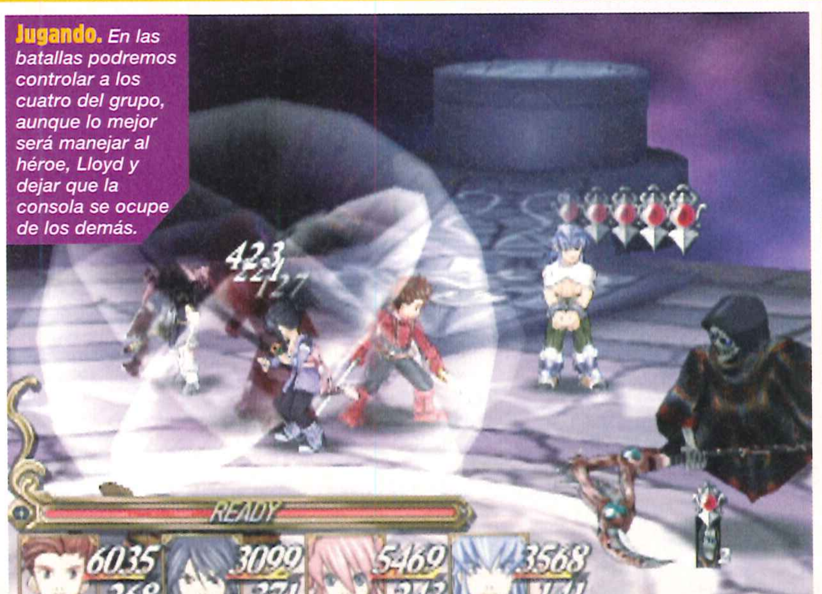

**Mucha caña.** *Las batallas serán rápidas y dinámicas, no durarán más de 30 segundos, y 2 ó 3 minutos con los jefes de nivel. Aún así, cada una os exigirá máxima concentración.*



**¡Qué pasada!** *El aspecto gráfico os alucinará, tanto en las pantallas de juego como en las secuencias de video, que le pondrán un toque muy peliculero a la acción.*




**Un viaje muy largo.** *Pues sí, según parece de más de 40 horas, en las que buscaréis el Maná necesario para salvar vuestra ciudad Sylvarant de la hecatombe.*




**Jugando.** *En las batallas podremos controlar a los cuatro del grupo, aunque lo mejor será manejar al héroe, Lloyd y dejar que la consola se ocupe de los demás.*




**De cerca.** *En esta pantalla podéis observar de cerca los gráficos estilo "cel shading" en 2D que dan forma a los personajes. Los entornos están diseñados en 3D*

**Con táctica.** *Aunque los combates serán en tiempo real, podremos manejar un sinfín de opciones: posicionamiento, agresividad, movimientos especiales, combos...*

**UN VIBRANTE SISTEMA DE BATALLA SERÁ LA CLAVE QUE HARÁ TRIUNFAR EL ROL DE NAMCO EN GAMECUBE.**

**Dicen de él que...** *El sistema de batalla y la forma en que crecen los personajes durante el juego serán las claves de este RPG.*

**Experiencia.** *Repetir las batallas será divertido y práctico. Iremos acumulando puntos que podremos cambiar por gemas que a su vez nos darán nuevas habilidades.*




**El Rol** es la forma de juego elegida para la nueva aventura.

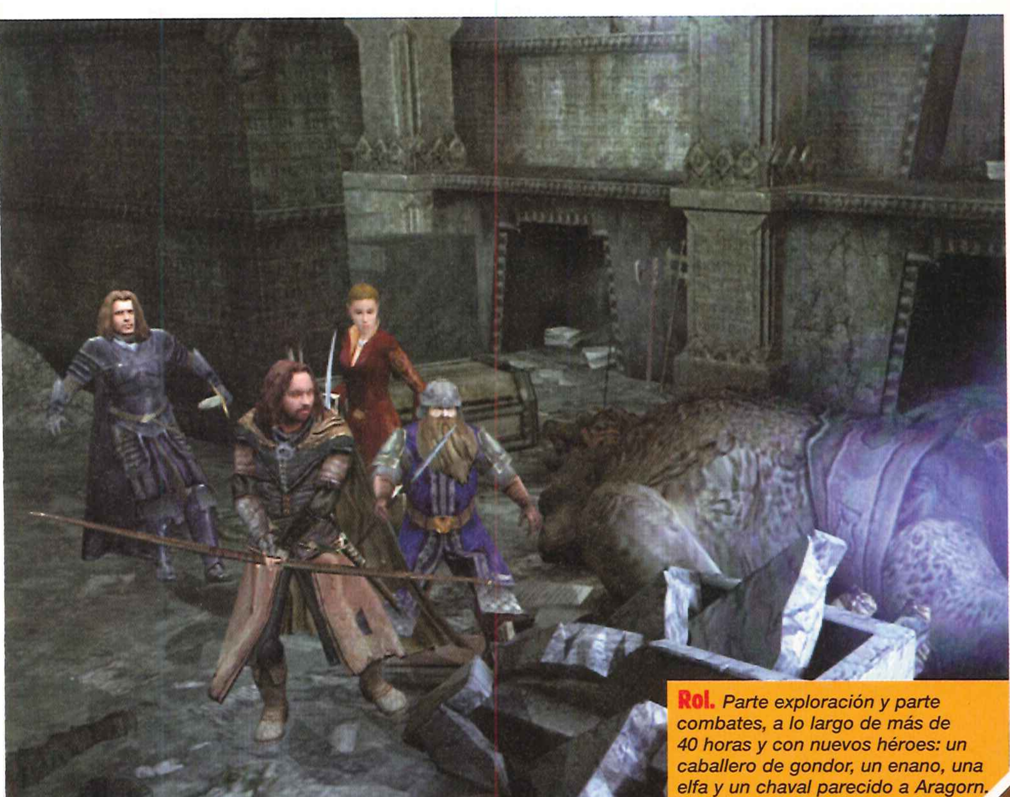
- GAMECUBE
- NOVIEMBRE
- ELECTRONIC ARTS
- ROL

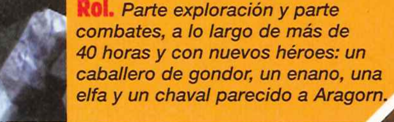
# EL SEÑOR DE LOS ANILLOS LA TERCERA EDAD

La acción de «Las dos Torres» y el «Retorno del Rey» dejará paso al Rol en «La Tercera Edad». Pero todos tranquilos, porque el nuevo juego de EA se basará en la trilogía completa de 'El Señor de los Anillos'. De hecho, aunque los protagonistas serán personajes diferentes, cruzaremos nuestros caminos con los héroes de la peli, y se añadirán a nuestro grupo o bien les echaremos una mano. La aventura reproducirá ambientación peliculera y se vivirá en 3D con nuevo motor gráfico. Lo mejor para sentir en nuestras carnes los combates que esperan.




**Estrategia.** *En los combates por turnos podremos disponer la estrategia de ataque, ejercer como líderes, usar armas, invocar hechizos para ir ganando experiencia.*





**Rol.** *Parte exploración y parte combates, a lo largo de más de 40 horas y con nuevos héroes: un caballero de gondor, un enano, una elfa y un chaval parecido a Aragorn.*



**Más allá.** *El juego se divide en tres partes, una para cada peli, pero nosotros viviremos una historia que irá paralela a la gesta de los héroes de la comunidad.*



**Qué peligro.** *Al ganar experiencia nuestro aspecto externo cambiará y obtendremos nuevos poderes para vencer a monstruos como éste, que a su vez nos regalarán más armas.*

# SUSCRÍBETE A Nintendo Acción

# Y LLÉVATE ESTA ALUCINANTE MOCHILA POKéMON

Tamaño mochila: 40 x 31,5 x 15,5 cm.










**oferta limitada 1.000 primeras suscripciones ¡suscríbete hoy mismo!**

➔ Llama ahora por TELÉFONO 902 540 777

De lunes a viernes de 9 a 13h. y de 15 a 18h.
Horario de verano: Julio y Agosto de 8:30h. a 16:00h.

➔ Envía CUPÓN por correo (no necesita sello)
HOBBY PRESS - Apdo. 34FD
20080 San Sebastián
(Guipúzcoa)

➔ Envía cupón por FAX 902 540 111

➔ E-MAIL suscripcion@hobbypress.es

➔ INTERNET www.suscripciones-nintendoaccion.com

---

**PARA SUSCRIBIRTE:**

❑ Sí, deseo suscribirme a Nintento Acción por 12 números por sólo 32,30 € (10% de descuento) más 5€ de gastos de envío y recibir de regalo una mochila POKéMON.

**FORMA DE PAGO** (Elige una de las 2 opciones)

Nintendo Acción

Nombre y Apellidos del Titular ..........

❑ **DOMICILIACIÓN BANCARIA:** Les ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Hobby Press S.A.

**Cuenta Corriente** |_|_|_|_| ENTIDAD |_|_|_|_| AGENCIA |_|_| DC |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Nº DE CUENTA

❑ **TARJETA DE CRÉDITO:**
○ VISA ○ MASTER CARD ○ 4B ○ EUROCARD ○ 6000

**NÚMERO** |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

**CADUCIDAD** |_|_|/|_|_|

Nombre/ Apellidos.......... Fecha de Nacimiento.......... Teléfono ..........

Domicilio .......... C. Postal (imprescindible).......... Localidad.......... Provincia ..........

E-Mail: ..........

**FIRMA (Imprescindible en cualquier forma de pago)**

- **Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.**
- **De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos nº 17, 28040 Madrid**
- **No se aceptan suscripciones fuera de España.**
- **Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.**

Va a ser un **tenis** divertidísimo, para todos los públicos.

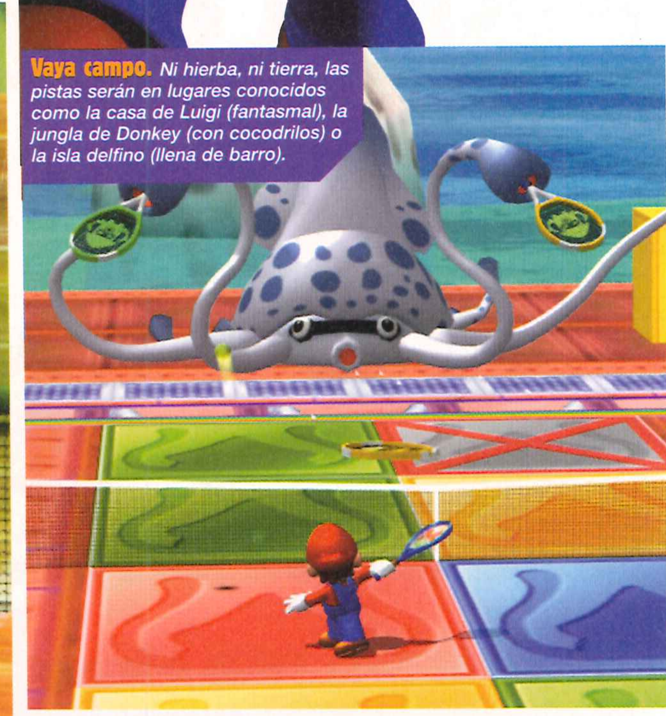
- GAMECUBE
- PRIMER TRIMESTRE 2005
- NINTENDO
- TENIS

# MARIO TENNIS

A los desarrolladores de Camelot no les gustaba lo "serio" que les estaba quedando «Mario Tennis» y decidieron reempezar desde cero. Tomaron como modelo la fantasía de «Mario Golf», también su tecnología, y plantearon un tenis que fuera mucho más que una versión "actualizada" del de N64. Por eso se está haciendo de rogar. Pero tranquilos, que nos va a compensar. Por ejemplo con un plantel de (conocidos) jugadores que tendrán su estilo diferente y golpes especiales; con campos originales y llenos de sorpresas; con ¡marcha!



**Diversión.** *Las partidas multijugador serán uno de los aspectos más potenciados del juego. Eso, y cosas tan chulas como que cada pista nos deparará diferentes sorpresas...*



**Vaya campo.** *Ni hierba, ni tierra, las pistas serán en lugares conocidos como la casa de Luigi (fantasmal), la jungla de Donkey (con cocodrilos) o la isla delfino (llena de barro).*



**Cada uno las suyas.** *Mario, Luigi, Donkey... estarán todos, y cada uno tendrá su estilo de juego, sus movimientos especiales y hasta sus estadísticas.*



**Viva la diferencia.** *Mario volverá a sorprender a los jugones con un tenis diferente a todo. Mucho más cañero, divertido, loco y distinto que el tenis habitual de la ATP.*



¡Dale VIDA PROPIA!

www.logolandia.com

Pídelo por SMS al **7667**



Ya puedes consultar con tu móvil toda nuestra oferta en: **WAP.LOGOLANDIA.COM**
Encontrarás miles de juegos, fondos, polifónicos, etc... y hay para todos los gustos. ¡ENTRA YA!

Móviles compatibles:
NOKIA - SIEMENS - SAMSUNG - MOTOROLA - LG - SONYERICSSON - ALCATEL - PHILIPS - SAGEM - PANASONIC - SHARP

## MI FONDO



1. Elige un FONDO.
2. Piensa en un TEXTO.
3. Envía MIFONDO96 REF. FONDO Y TU TEXTO al 7667

1006 · 1004 · 1015 · 1009 · 1018 · 1019 · 1020 · 1016

Ejemplo fondo de movil: MIFONDO96 1006 ALBERTO y lo envías al 7667

## SONIDOS REALES

Divertidos sonidos reales para poner en tu móvil como timbre o como aviso para mensajes.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Orgasmo mujer (Excitante!) | 1043 | Varios pedos (Creeras olerlos.) | 1051 |
| Grito Tarzan (Buenísimo!) | 1006 | Vaca (Autentico!) | 1005 |
| Pedo liquido (Risas y asco) | 1029 | Orgasmo y latigos (Sufrirás) | 1052 |
| Carcajada (Es tronchante) | 1033 | Tarzan borracho (SMS divers) | 1075 |
| Caballo (Suena tan real...) | 1031 | Risas locas (Brutal!) | 1068 |
| Coche Formula I (Potencia!) | 1037 | Accidente coche (La gente salta) | 1011 |
| Sirena Policia (SMS urgentes) | 1071 | Risas malvadas (Terrorificas...) | 1059 |
| Bebe Riendo (Muy tierno) | 1042 | Water (Para sms de mier...) | 1056 |

Envia SONIDO96 y la referencia al 7667

Ej: para pedir Orgasmo Mujer: SONIDO96 1043

## FONDOS COLOR

MOTOROLA - LG - NOKIA - PANASONIC - SAGEM - SAMSUNG - SHARP - SIEMENS - SONYERICSSON

Envía FONDO96 y la referencia al 7667. Ejemplo: FONDO96 1055.






1055 · 1111 (+18) · 1258 · 1079 · 1192 · 1355 · 1543 · 1101
[illegible] · 1624 · 1297 · 1613 · 1594 · 1356 · 1590 · 1592 · 1621 · 1616 · 1240
1082 · 1104 · 1292 · 1132 · 1313 · 1349 · 1486 · 1262 · 1343 · 1489 · 1107
1123 · 1604 · 1544 · 1620 · 1623 · 1572 · 1605 · 1373 · 1622 · 1617 · 1340
1119 · 1547 · 1548 · 1281 · 1584 · 1593 · 1589 · 1303 · 1591 · 1001 · 1602
1472 · 1317 (+18) · 1596 · 1493 · 1386 · 1573 (+18) · 1610 · 1595 · 1586 · 1087 · 1585
1512 · 1445 · 1410 · 1348 · 1413 · 1546 · 1580 · 1510

Si tienes un SIEMENS y quieres borrar el logo operador, envía: FONDO96 1187 al 7667

NO ENCUENTRAS EL FONDO QUE BUSCAS? Envía FONDO96 y lo que buscas. Ejemplos: FONDO96 dragon - FONDO96 TUNING - FONDO96 TETAS

## LOS MEJORES TRUCOS

JUEGOS VIDEOCONSOLAS



Ya puedes consultar fácilmente los mejores trucos por SMS.
Cada vez que envías: TRUCO96 NOMBRE-CONSOLA NOMBRE-JUEGO al 7667 te enviamos un nuevo truco: Como tener vida infinita, munición ilimitada, acceder a todos los niveles, etc...

Envía al 7667 por ejemplo:
- TRUCO96 PS2 FINAL FANTASY X2
- TRUCO96 XBOX HALO
- TRUCO96 GAMECUBE BURNOUT

## PESADILLA



PREPARATE!, UNA NOCHE DE PESADILLA TE ESPERA...

JUEGO AVENTURAS

¿PODRAS ENCONTRAR LA SALIDA DEL CEMENTERIO O MORIRAS EN EL INTENTO?

Muy fácil envía: PESA96 al 7667 para empezar la aventura.
Si lo consigues tienes premio seguro.

## IMAGENES

NOKIA - ALCATEL - SAMSUNG - SONYERICSSON - SIEMENS

Envía IMAGEN96 y la referencia que quieras al 7667. Ejemplo: IMAGEN96 965008. También puedes pedirlo llamando al 806.588.672

965008 · 964966 · 963908 · 963703 · 964932 · 965476 · 964922 · 965409 · 964444
965473 · 965430 · 965518 · 965474 · 965524 · 965561 · 965478 · 965562 · 965506 · 965560 · 965539
964921 · 963764 · 965462 · 964098 · 964383 · 965427 · 965202 · 965097 · 965254 · 965055 · 964384
965449 · 965463 · 965544 · 965503 · 965502 · 965541 · 965512 · 965500 · 965540 · 965501 · 965482
964394 · 964754 · 965451 · 964800 · 964099 · 965007 · 965475 · 963254 · 964695 · 963799 · 965038
965188 · 965172 · 965468 · 965461 · 965499 · 965169 · 965353 · 965279 · 964921 · 965446 · 964404
965373 · 965098 · 965159 · 965015 · 965144 · 965348 · 964965 · 965448 · 964419 · 965404 · 964442
964165 · 964169 · 964252 · 964647 · 964482 · 964503 · 964456 · 964458 · 964537 · 964548 · 964505

NO ENCUENTRAS LA IMAGEN QUE BUSCAS? Envía IMAGEN96 y lo que buscas. Ejemplos: IMAGEN96 CALAVERA - IMAGEN96 SEXO - IMAGEN96 SHIN CHAN

## TONOS (Monofónicos y Polifónicos)

| Ref. | LISTA TOP40 |
|---|---|
| 967435 | Dale Don Dale - POP NACIONAL |
| 967933 | María Caipirinha - POP INTERNA. |
| 967827 | Hablando En Plata - POP NACIONAL |
| 967906 | Sick And Tired - POP INTERNACIO. |
| 967716 | Cuanto Antes - POP NACIONAL |
| 967724 | Obsesion - LATINO |
| 967593 | Camina Y Ven - OT/POP NACIONAL |
| 967807 | Miro La Vida Pasar - POP NACIONAL |
| 967830 | My Happy Ending - POP INTERNA. |
| 967942 | Una Foto En Blanco Y Negro - POP |

| Ref. | NACIONAL E INTERNACIONAL |
|---|---|
| 967748 | El Atrapasueños - HEAVY |
| 967353 | La Costa Del Silencio - HEAVY |
| 967741 | Perro Traidor - HEAVY |
| 967659 | La Vida Al Revés - POP |
| 967744 | My Band - RAP INTERNACIONAL |
| 967730 | Gaia - HEAVY |
| 967747 | Loko - POP |
| 967932 | Golosa - LATINO |
| 967637 | Hey Ya! - POP INTERNACIONAL |
| 967696 | Malo - POP |
| 967789 | Vive La Vida - LATINO |
| 967908 | Lo Que Me Gusta De Tí - POP |
| 967929 | Al Carajo - HEAVY |
| 966246 | Jesucristo García - ROCK |
| 967443 | Vicio - ROCK |
| 967745 | Mi Rumbita Pa Tus Pies - POP |

| Ref. | HIMNOS |
|---|---|
| 965007 | Himno Nacional De España |
| 967210 | Quinto Levanta Tira De La Manta |
| 967288 | El Novio De La Muerte (estribillo) |
| 965063 | Real Madrid |
| 967485 | Eusko Gudariak |
| 967819 | Los Voluntarios |
| 966700 | La Internacional Comunista |
| 966352 | Els Segadors |
| 966666 | El Novio De La Muerte (estrofa) |
| 965638 | A Las Barricadas |
| 966273 | Centenario Real Madrid |

| Ref. | CINE/TELEVISION |
|---|---|
| 967799 | Shrek 2 - CINE |
| 965002 | Misión Imposible CINE |
| 967892 | Rubia De La Cuarta Fila (Isi-Disi) |
| 967885 | Aquí No Hay Quien Viva - TV |
| 965956 | El Último Mohicano(principio)-CINE |
| 966536 | Shin Chan (estribillo) - TV |
| 967829 | Atasco En La Nacional (A. ONCE) |
| 967120 | 2 Fast 2 Furious - CINE |
| 967897 | Mis Adorables Vecinos - TV |
| 967802 | Pael-la Mama (A.San Miguel) |
| 967818 | Contigo Soy Feliz (Anuncio Kas)-TV |
| 967439 | Vida Nueva (Despido) - TV |
| 967840 | Nocilla - TV |
| 966082 | Pulp Fiction - CINE |
| 967378 | El Último Mohicano (final) - CINE |
| 966840 | Embrujadas - TV |
| 966830 | Verano Azul - CINE |
| 967267 | Yo El Vaquilla - CINE |
| 967602 | Perros Callejeros - RUMBA |

| Ref. | VIDEOJUEGOS |
|---|---|
| 967466 | Need For Speed Underground |
| 966407 | Crash Bandicoot |
| 967816 | Castlevania |
| 967837 | Final Fantasy X2 |
| 967815 | FIFA Soccer 2004 |
| 967812 | 007 Todo O Nada |

## LOS MEJORES

LOS QUE MEJOR SUENAN

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | The Legend Of Zelda | VIDEOJUEGOS | Ref. 967095 |
| 2 | Super Mario Bros. | VIDEOJUEGOS | Ref. 965530 |
| 3 | Bola De Dragón | TV SERIE | Ref. 966503 |
| 4 | El Señor De Los Anillos | BSO CINE | Ref. 967580 |
| 5 | Pokemon | TV SERIE | Ref. 966805 |
| 6 | Eres Un Cabron Hijo Puta | TV SERIE | Ref. 965566 |
| 7 | Harry Potter | BSO CINE | Ref. 965878 |
| 8 | Piratas Del Caribe | BSO CINE | Ref. 967756 |
| 9 | Zanarkand | DANCE/MAKINA | Ref. 966512 |
| 10 | Del Pita Pita Del | ANUNCIO COLA | Ref. 967841 |

MONOFÓNICOS: Envía TONO96 y la referencia al 7667 del tono que quieras. Ejemplo: TONO96 967095. Si prefieres hacer tu pedido por teléfono llama al 806.588.672

POLIFÓNICOS: Envía POLI96 y la referencia al 7667 del tono que quieras. Ejemplo: POLI96 967095. (Debes tener configurado tu móvil para WAP)

| Ref. | DANCE/TECHNO |
|---|---|
| 967399 | When I Sleep (X-Que Vol. 8) |
| 966541 | Scorpia |
| 966214 | Flying Free |
| 967855 | Despre Tine |
| 967898 | I Am Free |
| 967856 | El Último Mohicano (Dance) |
| 967505 | Es Como La Cocaína |
| 967900 | Chapí Chapó |
| 967895 | El Bosque De Colores |
| 967402 | Dos Gardenias |
| 966270 | Radical |
| 967762 | Here We Go |
| 967781 | Revenge |

| Ref. | VARIOS |
|---|---|
| 965570 | Paquito El Chocolatero - FESTIVO |
| 967764 | Mami - RUMBA |
| 965668 | La Cabra (La P*TA de La Cabra) |
| 967694 | Una Vieja Y Un Viejo Van Pa Albace |
| 967490 | Si Te Ha Pillao La Vaca Jodete |
| 966075 | Torito Guapo - RUMBA |
| 967598 | Heroina - RUMBA |
| 967681 | Soy Gitano - RUMBA |

## ANIMADOS

MOTOROLA - NOKIA - PANASONIC - SAGEM - SAMSUNG - SHARP - SIEMENS - SONYERICSSON

Envía ANI96 y la referencia que quieras al 7667. Ejemplo: ANI96 1038




















1038 · 1031 · 1054 (+18) · 1055 · 1058
1033 · 1026 · 1000 (+18) · 1106 · 1001 (+18) · 1115
1103 · 1012 · 1051 · 1119 · 1113 · 1108
1027 · 1063 · 1100 · 1053 · 1117 · 1081

NO ENCUENTRAS EL ANIMADO QUE BUSCAS? envía ANI96 y lo que buscas. Ejemplo: ANI96 SEXO

## CHISTES



Envía simplemente CHISTE96 al 7667 y al instante podrás reírte con tus amigos.

Prueba también diferentes categorías: MACHISTA, LEPE, VERDE...

ejemplo: CHISTE96 VERDE al 7667

¿Nunca te acuerdas de un buen chiste, para contarlo en el momento oportuno?

Para pedir un servicio multimedia (Fondos, Animados, Polifónicos y Sonidos Reales) tu móvil debe estar configurado para Wap. Infórmate en tu operador (Vodafone, Movistar, Amena, etc...).Comprueba por favor antes de encargar uno de nuestros servicio si tú móvil es compatible en: www.teamovil.es/movilescompatibles

Con el encargo el usuario autoriza a Teamovil S.L. a enviarle publicidad. Para cancelación: info@teamovil.es o teléfono de atención al cliente 902 88 77 38 (Horario de oficina). Powered by Teamovil S.L. Apdo. Correos 276, 03590 Altea. Precio max. por llamada: Red fija 1,06 Euros/min.(IVA incl.) - Red móvil 1,36 Euros/min. (IVA incl.).Coste SMS MOVISTAR 0,9 Euros + IVA. AMENA/VODAFONE 1,2 Euros + IVA.(2 mensajes necesarios para descargar Logos, Imágenes, Sonidos Reales, Polifónicos, Fondos y Tonos)

# LOS MEJORES TRUCOS

## Códigos, passwords, estrategias y todos los secretos para tus juegos favoritos de GameCube

### FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES



**Desbloquea el minijuego de la caravana de Blazin:**
Colecciona un juego completo de sellos de mog de distintos moguri que están escondidos por todo el mundo, incluyendo las pantallas sin mounstruos (pueblos puertos etc). Ahora vuelve a un agujero moguri en el que te hayan dado un sello del grupo de sellos que hayas completado para jugar a este nuevo mini-juego, aunque **únicamente podrás jugarlo con tu GBA** conectada y en modo multijugador (aunque juegues sólo).
**Mythril gratis:** Normalmente el mythril cuesta 5.000 Giles en cualquier pueblo, sin embargo, en la pantalla corte de los demonios (el circo) los lagartos gigantes pueden dejar caer este objeto al ser eliminados.

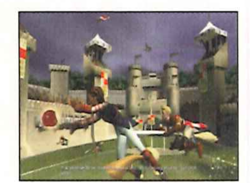
### HARRY POTTER: EL PRISIONERO DE AZKABAN

**Cómo conseguir las alas de hada**
Primero consigue todas las partes de alas de hada como parte de los deberes del profesor snape. Una vez que las tengas todas podrás ir al bosque que hay fuera de Howarts. Según avances aparecerán hadas; usa a Hermione para lanzarles el hechizo Flipendo a las hadas, y cuando caigan al suelo lánzales el hechizo Glacius. Una vez estén en el suelo y congeladas, las podrás coger.
**Como matar una salamandra**
Lo primero es congelar el fuego de la espalda con el hechizo Gladius. Después tienes que colocarte detrás suyo y lanzar el hechizo Flipendo sobre las llamas para dañarle.



### HARRY POTTER QUIDDITCH: COPA DEL MUNDO

**Movimientos especiales de Equipo:**
Cuando tengas un movimiento especial (consiguiendo las cartas suficientes superando desafíos) aparecerá su nombre en medio de la pantalla. Si lo ejecutas justo en ese momento, subirá tu barra de Snitch bastante más de lo normal.
**Subir barra de Snitch:**
Ejecutando Combos sube muy rápidamente. Para realizarlos debes dejar pulsado L, R, o L+R mientras das pases y terminas el combo con un tiro a puerta. Si haces una larga jugada con muchos combos verás subir tu barra de snitch un montón.
**Jugar la World Cup:**
Para poder jugar la Copa del mundo, gana a tres equipos de la escuela Hogwarts, usando solo a una de las casas.



### METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

**Curiosidades:**

- **Alexandra Roivas en la revista "Girlie magazine".** En una de estas revistas sale Alexandra Roivas, de «Eternal Darkness». Haz un zoom en la revista y verás a la mozuela con un bikini "mu asín".
- **Poster de Anubis.** En la oficina de Otacon verás un poster en una pared de la zona a la que Otacon hace mención durante una escena de animación.
- **GameCube y WaveBird.** En la oficina de Otacon, inspecciona el escritorio y encontrarás una GameCube y un mando Wavebird. Además, si miras al monitor, verás el logotipo de GC en la pantalla.
- **Yoshi y Mario.** Después de la pelea contra el ninja, tendrás algún tiempo para ver de nuevo la oficina de Otacon, busca un archivador y encontrarás unas figurillas de Mario y Yoshi. Dispara a Yoshi y nuestro amiguito verde dirá su nombre. Ahora dispara a Mario y, encima de tu cabeza, aparecerá el símbolo 1Up. Cada vez que le dispares, tu barra de energía se rellenará.

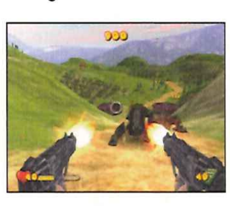
### SERIOUS SAM

**Desbloquear "the lost levels"**
Para poder jugar los niveles ocultos recolecta medallas de ORO (más medallas cuanto más guay sea el nivel). Luego, en el menú de escoger nivel, presiona X y se abrirán los "lost levels".

**Fases romanas:**
- Campamento pretoriano: 3 medallas.
- Foro romano: 5 medallas.
- Foro trajano: 7 medallas.
- Cámara del senado: 9 medallas.
- Santuario del Cesar: 12 medallas.

**Fases chinas:**
- Calle de la seda: 15 medallas.
- Portal de la suprema armonía: 18 medallas.

**Fases atlantes:**
- La torre de vapor: 22 medallas.
- Los túneles geotermales 24 medallas.
- Los corredores del poder: 26 medallas.
- La galería: 31 medallas.



### SPIDER-MAN 2

**Premios:**
Completa los siguientes requisitos para obtener distintos premios:

- **Alien Buster:** derrota a Mysterio en modo historia.
- **Anger Manager:** detén 25 coches imprudentes en la carretera.
- **Automobile Avenger:** detén 25 coches "jackings".
- **Balloon Popper:** consigue 25 balones.
- **Bane of Petty Thieves:** pilla a 25 ladrones de bolsos.
- **Big Game Hunter:** derrota a Rhino en el modo historia.
- **Champ:** elimina a 200 enemigos.
- **Crime Stopper:** deten a 25 "pequeños delincuentes".
- **Drenched Explorer:** recolecta 130 señales "bouny".
- **Employee of the Month:** completa los 20 encargos de la pizzería.
- **Friend to Children:** devuelve 25 balones al chico.
- **Game Master:** completa el 100% del juego.
- **Gold Medalist:** completa todos los desafíos mega (en su tiempo).
- **Good samaritan:** rescata a 25 civiles en problemas.
- **Hardcore Gamer:** completa todos los juegos de arcade.
- **Hero:** acumula 45 mil puntos de héroe.
- **Hero in Training:** acumula 15 puntos de héroe.
- **Honorary Deputy:** ayuda a 25 oficiales.
- **Human Ambulance:** resuelve 25 emergencias médicas.
- **Knowledge Seeker:** colecciona 213 marcas



## ANIMAL CROSSING






**Códigos:**
Ve a la tienda de Nook, dile que quieres "recibir un paquete de un amigo" e introduce estos códigos para recibir un traje, una TV y otras cosuelas molonas:

- **Reloj nieve:** vCTbFPFQciYmWC Zk&TnDUgljJ&jb.
- **Vestido de esquimal:** AkwardwarjraiN AkwardhSrdraiN
- **Nevera nieve:** 4UFG548CQ2QZGf 1n#%jWLEqj5ZBf.
- **Lámpara nieve:** vCTbFPFQcxYmWC Zk&TnDUgljJ&jb.
- **Sofá nieve:** 4UTG548QQtQZGf In#%j1L7qj5ZRf.
- **Mesa nieve:** 4UTG548uQKQZGf 1n#%jNLEqj5ZBf.
- **Televisión nieve:** 4UTG548QQtQZGf In#%j2LNqj5ZBf.
- **Guarda ropa nieve:** 4UTG548qQKQZGf 1n#%jNLEqj5ZBf.

**Dinero fácil:**
Si quieres conseguir dinero rápido (fijo que sí) simplemente ve a la tienda de Nook y escríbele el siguiente código: 1LhOwvrDA23fmt dsgnvzbCIBAsyd y te dará un **modelo 1 de la estación de tren** del pueblo. Ahora véndeselo al mismo tendero y **te dará 16.000 bayas** por el modelito. Esto lo puedes hacer solo 3 veces cada día (le sacas 48.000 bayas/día) ¡Dinero fácil!

de puntería.
- **Life Preserver:** resuelve 25 crisis de barcos hundiéndose.
- **Lifter of Spirits:** rescata a 25 ciudadanos colgando de repisas y otros sitios.
- **Lover not a Fighter:** completa todas las misiones de multiplayer.
- **Master Explorer:** colecciona todas las señales de exploración.
- **Mega Champ:** deja KO a 500 enemigos.
- **Mega Hero:** acumula 200.000 puntos de héroe.
- **Partycrasher:** detén 25 batallas reales.
- **Shock Absorber:** vence a shoker en el modo historia.
- **Shutterbug:** completa todas las misiones del Daily Bugle (6 en total).
- **Silver Medalist:** completa todos los desafíos.
- **Speed Freak:** coge el maximo balanceo en la telaraña.
- **Stick Up:** evita 5 robos.
- **Sucker:** frustra 25 emboscadas.
- **Superhero:** aculuma 100.000 puntos de héroe.
- **Tentacle Wrangler:** vence al doctor octopus en el modo historia.
- **Thug Mugger:** prevé 25 asaltos.
- **Towering Explorer:** colecciona todas las señales de colgador de tejados.
- **Vigilant Explorer:** colecciona todas las señales de guardia.
- **Watch Dog:** evita 25 robos en locales.
- **Watchful Explorer:** encuentra todas las señales secretas.

## WARIO WARE

**Desbloqueables:**

Una vez completes la última de las puertas del modo normal tendrás acceso a lo siguientes apartados:
- Descripción de los personajes.
- Modo difícil.
- Películas.
- Modo riesgo.
- Géneros de juegos mixtos.

**Sound Test**

Para conseguir el mítico sound test tienes que jugar a todos los modos de juego multijugador al menos una vez (aunque seguro que repites en más de uno, dos y tres).



## SERVICIO AUTOMÁTICO DE AYUDA DE JUEGOS NINTENDO
## JUEGOS DISPONIBLES EN EL 902 887 878

### N64
- BANJO & KAZOOIE
- BANJO-TOOIE
- DIDDY KONG RACING
- DONKEY KONG 64
- F ZERO X
- GOLDENEYE 007
- JET FORCE GEMINI
- KIRBY'S 64: CRYSTAL SHARDS
- LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK
- LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- MARIO 64
- MARIO KART 64
- MARIO PARTY
- MARIO PARTY 2
- MARIO PARTY 3
- PAPER MARIO
- PERFECT DARK
- SMASH BROS
- SNOWBOARDING 1080
- STAR WARS: EPISODE 1 RACER
- STAR WARS: ROGUE SQUADRON

### GAME BOY
- DONKEY KONG COUNTRY
- DONKEY KONG LAND 2
- DONKEY KONG LAND 3
- HAMTARO
- LEGEND OF ZELDA: LINK AWAKENING DX
- LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES
- LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS
- MARIO BROS COLOR
- MARIO LAND 3: WARIO LAND
- PERFECT DARK
- WARIO LAND 2
- WARIO LAND 3

### POKéMON
- POKéMON AMARILLO (GB)
- POKéMON AZUL Y ROJO (GB)
- POKéMON CHANNEL (NGC)
- POKéMON COLOSSEUM (NGC)
- POKéMON CRISTAL (GBC)
- POKéMON ORO Y PLATA (GBC)
- POKéMON PINBALL (GBC)
- POKéMON PINBALL R/Z (GBA)
- POKéMON PUZZLE CHALLENGE (GBC)
- POKéMON PUZZLE LEAGUE (N64)
- POKéMON RUBI Y ZAFIRO (GBA)
- POKéMON SNAP (N64)
- POKéMON STADIUM (N64)
- POKéMON STADIUM 2 (N64)
- POKéMON TRADING CARD GAME (GBC)

### GAME BOY ADVANCE
- ADVANCE WARS 1
- ADVANCE WARS 2
- DONKEY KONG COUNTRY
- DONKEY KONG COUNTRY 2
- F-ZERO: GP LEGEND
- F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY
- FINAL FANTASY TACTICS ADV.
- FIRE EMBLEM
- GAME & WATCH GALLERY ADVANCE
- GOLDEN SUN
- GOLDEN SUN 2: EDAD PERDIDA
- HAMTARO HAM-HAM GAMES
- KIRBY AND THE AMAZING MIRROR
- KIRBY: NIGHTMARE IN DREAMLAND
- KURUKURU KURURIN
- LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST
- MARIO ADVANCE
- MARIO GOLF: ADVANCE TOUR
- MARIO WORLD: SMA2
- MARIO ADVANCE 4: SMB3
- MARIO KART SUPER CIRCUIT
- MARIO & LUIGI
- METROID FUSION
- METROID ZERO MISSION
- MICKEY & MINNIE: MAGICAL QUEST
- NES CLASSIC: BOMBERMAN
- NES CLASSIC: DONKEY KONG
- NES CLASSIC: EXCITE BIKE
- NES CLASSIC: ICE CLIMBER
- NES CLASSIC: LEGEND OF ZELDA
- NES CLASSIC: SUPER MARIO BROS
- NES CLASSIC: PAC-MAN
- NES CLASSIC: XEVIOUS
- SWORD OF MANA
- TOP GEAR RALLY
- WARIO LAND 4
- YOSHI'S ISLAND: SMA3

### GAMECUBE
- 1080° AVALANCHE
- DOSHIN THE GIANT
- ETERNAL DARKNESS
- F-ZERO GX
- FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
- KIRBY AIR RIDE
- LEGEND OF ZELDA: WIND WAKER
- LEGEND OF ZELDA: EDICION COLECCIONISTA
- LUIGI'S MANSION
- MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR
- MARIO KART DOUBLE DASH
- MARIO PARTY 4
- MARIO PARTY 5
- MARIO SUNSHINE
- METROID PRIME
- MICKEY MOUSE: MAGICAL MIRROR
- NBA COURTSIDE 2002
- PIKMIN
- SMASH BROS MELEE
- SOUL CALIBUR 2
- STARFOX ADVENTURES
- WARIO WARE INC: MEGA PARTY GAME
- WARIO WARE INC: MPG
- WARIO WORLD
- WAVE RACE: BLUE STORM

**NOTA:** Los juegos destacados en color son novedad en el sistema de ayuda telefónica de Nintendo España.

# LOS MEJORES TRUCOS

## Si estás atascado en cualquier juego de Game Boy Advance, tranquilo, nosotros tenemos la solución

### CT SPECIAL FORCES 3 BIOTERROR

**Passwords**

¡Salta hasta el nivel que más te guste en "ná"!

- **Nivel 1-2** ....... 5073
- **Nivel 2-1** ....... 1427
- **Nivel 2-2** ....... 2438
- **Nivel 2-3** ....... 7961
- **Nivel 2-4** ....... 8721
- **Nivel 3-1** ....... 5986
- **Nivel 3-2** ....... 2157
- **Nivel 3-3** ....... 4796
- **Nivel 3-4** ....... 3496
- **Nivel 3-5** ....... 1592
- **Nivel 3-6** ....... 4168
- **Nivel 3-7** ....... 1364
- **Nivel 4-1** ....... 7569
- **Nivel 4-2** ....... 9108
- **Nivel 4-3** ....... 6124
- **Nivel 4-4** ....... 7234
- **Nivel 4-5** ....... 6820
- **Nivel 5-1** ....... 2394
- **Nivel 5-2** ....... 4256
- **Nivel 5-3** ....... 0842

### DRAGON BALL: SUPER SONIC WARRIORS

**Batallas finales**

Con algunos de los luchadores puedes librar un último combate final secreto después de haber completado todo el juego. Acábatelo **sin perder ningún combate** y espera a que pasen los créditos sin pulsar nada. A continuación jugarás la batalla final. No todos los personajes tienen esta opción, conste.



### MARIO GOLF: ADVANCE TOUR

**Personajes "links":**

Sólo se pueden desbloquear estos personajes conectando el juego de GBA, mediante el cable GBA-GC, con «Mario Golf: Taodstool Tour» de GC. Lleva tus personajes a GC y haz lo siguiente:

- **Bowser:** transfiere 81 medallas "birdie".
- **Luigi:** tranfiere experiencia una vez.
- **Waluigi:** recibe 27 medallas "best" y transfiérelas a GBA.
- **Wario:** transfiere 54 medallas "birdie".

**Personajes ocultos:**

- **Azalea:** véncele en match play para desbloquearla.
- **Gene:** véncele en match play por equipos.
- **Grace:** véncele en match play por equipos para desbloquearlo.
- **Joe:** véncele en match play.
- **Kid:** véncele en match play para desbloquearlo.
- **Putts:** véncele en match play por equipos para desbloquearlo.
- **Sherry:** véncele en match play para desbloquearlo.
- **Tiny:** véncele en match play por equipos para desbloquearlo.

### FIRE EMBLEM

**Nuevas opciones**

Completa una vez el juego para desbloquear las siguientes nuevas opciones:

Modo **difícil, bonus** (galería, músicas, etc.) y el **modo Héctor.**

Completa el modo Héctor en dificultad normal para desbloquear ese mismo modo, pero en difícil.

**Personajes ocultos**

- **Canas:** visita la villa en el capítulo 16x (17x en el modo Héctor).
- **Erk:** habla con él, con Serra, en el capítulo 14.
- **Farina:** solo en el modo Héctor en el capítulo 25, se unirá a ti por 20.000 monedas.
- **Fiora:** habla con ella, con Florina, en el capítulo 18 (19 en el modo Héctor).
- **Geitz:** habla con él, con Dart, en el capítulo 23 (24 Héctor) deberás tener nivel 50 o superior.
- **Guy:** habla con él, con Matthew, en el cap. 13.
- **Harken:** habla con él, con Eliwood, Héctor o Isadora en el capítulo 25 (27 Héctor) si todos tus hechiceros tienen más experiencia que los guerreros, mirmidones y mercenarios.
- **Heath:** habla con él en el capítulo 21 (22 en modo Héctor).
- **Jaffar:** habla con él, con Nico, en el capítulo 26 (28 en Héctor).
- **Karel:** habla con él, con Lyn, en el capítulo 25 (27 en modo Héctor) si todos tus guerreros, mirmidones y mercenarios tienen más experiencia que tus magos.
- **Karla:** en el capítulo 31x debes tener al guerrero Bartre en nivel 5. Habla con ella, con Bartre.
- **Legault:** habla con él en el capítulo 19 (20 en el modo Héctor).
- **Lucius:** habla con él, con Raven, en el capítulo 16 (17 Héctor ).
- **Nino:** habla con ella, con Lyn, en el capítulo 26 (28 en modo Héctor).
- **Priscilla:** visita la parte baja de la izquierda de la villa en el capítulo 14.
- **Rath:** habla con él, con Lyn, en el capítulo 21 (22 en modo Héctor).
- **Raven:** habla con él, con Priscilla, en el capítulo 16 (17 en modo Héctor).
- **Renault:** visita la villa en la esquina noroeste en el capítulo 30 (32 Héctor).
- **Vaida:** habla con ella en el capítulo 27 (29 Héctor) aunque no estará si te la cargas en el capítulo 24 (26 Héctor).
- **Wallace:** habla con él, con Lyn, en el capítulo 23 (24 Héctor) teniendo nivel 49 o superior.

### HAMTARO: HAM-HAM GAMES

**Modos:**

- **Segundo final cinemático:** completa el modo "Hamigo".
- **Modo libre:** completa el juego.
- **Modo "Hamigo":** completa el juego.
- **Modo "La compañía de Laura":** pásate el juego al menos 3 veces.
- **Copa "Arcoiris plateado":** completa el juego dos veces.



### METROID: ZERO MISSION

**Códigos:**

Una vez completes la aventura, estará disponible el juego original de NES. Cuando estés dentro de ese juego, introduce estos passwords al gusto:

- **255 misiles y todos los aumentos:** .000000 000020 --y000 000001?
- **Código 12-k y 12-x con todos los "powerups":** XX---X XXXXXX MKKKKK KKKKNN
- **Empezar con el "Suitless" de Samus:** 000000 000020 000000 000020
- **Empezar en "Norfair" con el traje "Suitless" y con misiles infinitos aunque sin ningun aumento, excepto los misiles:** SAMUS8 RIDLEY 444444 444444
- **Misiles y vida infinitos y todos los aumentos:** NARPAS SWORD0 000000 000000



### POKéMON PINBALL: RUBÍ Y ZAFIRO

**Cómo capturar a Jirachi:**

Ve al área en ruinas y usa la "slot machine" **hasta que aparezca el Pokémon "rarito": Jirachi.** A partir del momento en que aparece, dispondrás de **sólo 30 segundos**

### PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

**Cómo deslizarse por la pared:**

Para deslizarte sobre una pared lo único que tienes que hacer es descolgarte desde una repisa y, si hay una pared a tu lado, **mantén presionado abajo** y te deslizarás.

### SHINING FORCE

**Cartas**

- **Carta de Kane:** vence a Kane con Max.
- **Carta de Bleu:** habla con Karin después de vencer a Kane.
- **Carta yogur:** busca un control de caravanas en Pao.
- **Carta de Dian:** en "Pao Pig Pen" dentro de Pao.
- **Carta de Max:** completa el juego.
- **Carta de Marioneta:** Gort debe matar una marioneta.
- **Carta de Amon:** habla con Balbaroy y te la dará.
- **Carta de Gong:** habla con una mujer que está en la choza de Gong.
- **Carta de Domingo:** en la segunda "Pao Pig Pen".
- **Carta de Vankar:** habla con Vankar tres veces en el cuartel general.
- **Carta de Pelle:** habla con Pelle tres veces seguidas en el cuartel general.
- **Carta de Guntz:** habla con Guntz tres veces seguidas en el cuartel general.
- **Carta de Narsha:** habla con ella muchas veces en el cuartel general.
- **Carta de Zuika:** habla con Zuika frecuentemente en el cuartel general.

### SUPER MARIO BROS. (NES CLASSIC)

**Continuar después de un Game Over**

Si quieres continuar desde el mundo en el que acabas de cascar, espera a que salga la pantalla de elegir 1 o 2 jugadores. ¿Ya? Pues **mantén A pulsado, y dale al Start.** Hala, ahí estás otra vez.

**Saltar a niveles 6, 7 y 8**

En el mundo 4-2, después de saltar por unas plataformas móviles, verás una plataforma formada por 3 bloques. Sitúate debajo del bloque de la izquierda y muévete a la izquierda un poco más, hasta estar en el siguiente baldosín del suelo. Ahora salta y aparecerá un bloque

oculto. Recuerda no saltar bajo el bloque de la izquierda, o saldría un bloque oculto que te impediría terminar el truco. Salta también estando bajo el segundo bloque (el central) y después bajo el tercero; aparecerán otros 2 bloques ocultos. Ahora súbete en estos bloques ocultos, por la derecha, y rompe los bloques del principio, a los que no llegabas. Uno de ellos no se romperá, sino que aparecerá una planta. Trepa por ella y llegarás a **un área repleta de monedas,** desde la que podrás **acceder a los mundos 6, 7 y 8.**

## SHINING SOUL 2

**Modo de sonido:**

En la pantalla de "Sega", pulsa: arriba, abajo, arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, arriba, derecha, abajo, izquierda. Deberías oir un sonidito que te hace saber que el truco ha funcionado. Ahora, en la pantalla de título, mantén presionado Start y, sin soltar, presiona A y ya tienes nuevo modo de soniditos.

## SONIC BATTLE

**Cartas de combo:**

Aquí tienes los passwords para conseguir todos los combos de los chavales:

- **alogK:** carta de combo de Amy.
- **EkiTa:** carta de combo de Chaos.
- **ZAhan:** carta de combo de Cream.
- **tSueT:** carta de combo de E-102.
- **yU3Da:** carta de combo de Knuckles.
- **AhnVo:** carta de combo de Rouge.
- **75619:** carta de combo de Sonic.
- **Armla:** carta de combo de Shadow.
- **OTrOl:** carta de combo de Tails.



## SONIC PINBALL PARTY

**Desbloquear minijuegos y el tablero oculto:**

- **Minijuego del bingo:** Elimina a Amy en el modo historia.
- **Minijuego de Tragaperras:** Elimina a Tails en el modo historia. Todos los minijuegos ocultos desbloqueados los encontrarás en el menú de Casinópolis.
- **Tablero de "Samba de Amigo":** Elimina a Knuckles en el modo historia.

## STAR WARS: FLIGHT OF THE FALCON

**Códigos:**

¿Quieres saltar de fase en fase cual maestro Jedi? Pues entra en "cheats" y pon los siguientes códigos :

Nivel de bonus . . **RRV2**
Episodio 4 . . . . . **TGHK**
Episodio 5 . . . . . **8TV2**
Episodio 6 . . . . . **TSB2**
Desbloquear todos los niveles y bonus . . **4?6C**

## STUNTMAN

**Cheat mode**

En la pantalla donde salen los programadores (Fernando y Guillaume), pulsa a la vez **botón L, botón R, Select y B.** Ahora, durante el juego, podrás saltarte las pruebas que quieras pulsando **Start + Select.**

**Desbloquear todos los coches y pruebas**

En el menú de modos de juego (Stuntman, Career, Arena, etc.) pulsa **Izquierda, Derecha, Select y B** para tener, desde ya mismo, todos los coches y pruebas.

## THE LEGEND OF ZELDA (NES CLASSIC)

**Empezar en la segunda búsqueda**

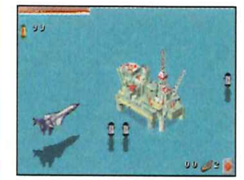
Empieza una nueva partida y bautiza a tu personaje con el suntuoso nombre de... "Zelda". Ahora empezarás desde la segunda búsqueda directamente.

## THUNDERBIRDS

**Passwords:**

Pasa niveles cual pájaro justiciero:

- **Nivel 2:** BCD
- **Nivel 3:** THM
- **Nivel 4:** H3D
- **Nivel 5:** 2DF



## XEVIOUS (NES CLASSIC)

**Saltar la fortaleza**

Cuando vayas a llegar a la fortaleza "Dreaded" pon el juego en pausa, espera un momento. Vuelve a quitar la pausa y... ¡¡TACHAN!! ¡Te has saltado la fortaleza como por arte de magia! ¡Ele!

## YU-GI-OH! LAS CARTAS SAGRADAS

**Capacidad de baraja +100**

Introduce el código **98025229** en la máquina de la tienda de cartas para que la capacidad de tu baraja de juego aumente 100 cartas. Sólo puedes hacerlo una vez.

## YU-GI-OH! WORLD CHAMPIONSHIP TOURNAMENT 2004

**Créditos:** Para ver los créditos con el antiguo logo de Konami, pulsa, en el menú de selección: arriba (2), abajo (2), izquierda, derecha, izquierda, derecha, B, A.

**Desbloquear Boosters:** Para desbloquear todos los boosters del juego haz lo siguiente.

- **Blue Millennium Booster.** Derrota al cazador extraño 10 veces.
- **Blue Premium Booster.** Derrota al cazador extraño 20 veces.
- **Blue Premium Booster.** Vence a Yami Yugi 20 veces.
- **Blue/Green Millennium Booster.** Gana a Strings 10 veces.
- **Blue/Green Premium Booster.** Vence a Strings 20 veces.
- **Dark Ruler Hades Booster.** Derrota a Bandit Keith 10 veces.
- **Gold Millennium Booster.** Gana a Odion 10 veces.
- **Gold Premium Booster.** Derrota a Odion 20 veces.
- **Green Premium Booster.** Vence a Simon 20 veces.
- **Guardian Sphinx Booster.** Supera a Pegasus 10 veces.
- **Jinzo Booster.** Derrota a Weevil 10 veces.
- **Orange Premium Booster.** Machaca a Yami Marik 20 veces.
- **Pink Premium Booster.** Supera a Yami Bakura 20 veces.
- **Purple Millennium Booster.** Gana a Umbra y a Lumis 10 veces.
- **Purple Premium Booster.** Derrota a Umbra y Lumis 10 veces.
- **Purple Premium Booster.** Vence al ordenador de duelos 20 veces.
- **Red Millennium Booster.** Gana a Arkana 10 veces.
- **Red Premium Booster.** Elimina a Arkana 20 veces.
- **Relinquished Booster.** Machaca a Rex Raptor 10 veces.
- **The Masked Beast Booster.** Supera a Maku Tsunami 10 veces.
- **Thousand-eyes Restrict Booster.** Gana a Bonz 10 veces.
- **Toon Skull Booster.** Consigue 10 victorias contra Espa Roba.
- **Yamata Dragon Booster.** Vence a Joey Wheeler 10 veces.



REVISTA OFICIAL Nintendo Acción

**¡¡PONTE EN CONTACTO!!**

Escríbenos. Comunícate con nosotros. Cuéntanos tus dudas, pregúntanos, ponnos a prueba. ¡Pero venga, muévete, rápido! Que empezamos...

**POR CARTA.** Nintendo Acción. Hobby Press S.A. C/Los Vascos, 17 28040 Madrid.
**POR E-MAIL.** nintendoaccion@hobbypress.es

# ¡AQUÍ MANDAS TÚ!

## Cartas, mensajes & e-mails para la redacción

### ¿CUÁNDO LLEGARÁ MARIO PARTY 6?

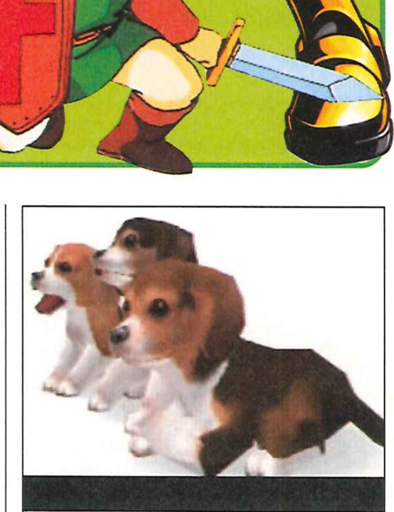
**Hola N.A. Quería que me contestarais unas preguntas: ¿Nintendo DS saldrá en algún color mas aparte del de serie?, ¿llegará Mario Party 6 para estas navidades en España?, ¿se podrá utilizar la nintendo DS para jugar (por ejemplo) a Final Fantasy Crystal Chronicles en modo multijugador? Y por último: ¿a qué precio saldrán los bongos de Donkey Konga?**
*Javier Talavera. E-mail.*

NA. Javi, tío, vaya preguntas. En fin, haremos lo que podamos. Parece que Nintendo está probando diferentes colores para su DS, pero de momento no sabemos siquiera cuál es el elegido para el estreno. Mario Party 6 es un título para 2005, seguro, y además llegará con sorpresa porque como ya sabrás no necesitaremos mando de control para jugarlo. Pues hombre, aunque suena raro sí parece posible jugar con DS como mando en Crystal Chronicles. Sólo hace falta una entrada para cable link, porque la tecnología ya la tiene. Y respecto a los bongos, Nintendo España nos ha confirmado que también se venderán por separado. Su precio será de alrededor de 30 Euros.

### EL NUEVO ZELDA Y LOS GRÁFICOS DE LA NINTENDO DS

**Hola me llamo Alvaro, tengo 14 años y vivo en Alcázar de San Juan. En primer lugar felicitaros por la revista, que es la bomba; en segundo lugar, unas preguntas:**
**1. Ya sé que será la pregunta más formulada durante meses pero ¿sabéis algo del nuevo Zelda?**
**2. ¿NFSU 2 estará para Cube?**
**3. ¿Cuándo saldrá Fire Emblem para GC?**
**4. Hay rumores de un nuevo Smash Bros y de un nuevo Perfect Dark. ¿Son ciertos?**
**5. ¿La Nintendo DS superará en gráficos a Cube?**
**6. ¿Que me aconsejáis que compre, la GameCube o la DS?**
**7. ¿Wind Waker en Player's choice?**
*Alvaro Pérez. Alcázar de San Juan.*

NA. Qué tal Álvaro. Vamos a ir rápido con las respuestas, que luego dicen que si nos enrollamos mucho. Nada nuevo del nuevo Zelda. Se ha vuelto a presentar el vídeo del E3 en Alemania, en una convención de Nintendo, pero no se confirman fechas ni guión. Otra. El próximo NFS Underground estará en CUBE, of course. Lo tendremos en noviembre, y va a ser una SUPERFIESTA de tuning. Lo de Fire Emblem ya está confirmado, pero no saldrá hasta 2005. No hagas mucho caso de los rumores. De Smash Bros se viene diciendo que habrá nueva entrega hace ya tiempo, pero no se anuncia nada, ya ves (excepto esa sorpresita en formato DS); y lo de Perfect Dark está más roto que el fichaje de Vieira por el Madrid. Pero en su lugar habrá muy buenos shooters esta temporada: ¿los has visto en nuestro reportaje? Sobre la DS aún hay mucho que ver, pero la primera impresión es que la calidad gráfica de los juegos estará a la altura de los de





*NintendoG es uno de los proyectos más innovadores que van a ver la luz en Nintendo DS. ¡Menuda primicia!*

### LA CARTA DEL MES

### LOS NUEVOS NES CLASSICS

**Buenas N.A. He leído que ya hay una nueva hornada de juegos del sello NES Classics disponibles para GBA. ¿Podéis informarme sobre ellos?**
*Concha Galdón. E-mail.*

NA. Claro que sí, amiga. En Estados Unidos Nintendo lanzará cuatro nuevos títulos de la serie NES Classics. Se trata de los geniales **Dr. Mario, Metroid, Zelda II: Adventures of Link y Castlevania.** La fecha de salida es el 25 de octubre, lo que significa que podrían llegar a España antes de final de año o incluso para enero de 2005. Los cuatro juegos fueron un bombazo total en NES, aunque tenemos que destacar el estreno glorioso de dos series que han arrasado después: Metroid y Castlevania. ¡Concha, no te los puedes perder! Y ya que estamos, Dr. Mario, el único de los cuatro juegos que tiene modo dobles, incorporará la opción wireless para jugar a dobles con un solo cartucho.

### ¡QUÉ RISA!
**por Manuel Gandía**



N64. ¿Por qué una consola u otra? ¡Píllate las dos, hombre! Ahora una GC, y el año que viene la otra. Y la última: hay rumores de Wind Waker con nuevo precio. Estate atento.

## UN STAR WARS Y UN SEÑOR DE LOS ANILLOS, POR FAVOR

**? Muy buenas NA, me gustaría que me respondierais a estas preguntas.**
**1.¿Van a sacar algún juego nuevo de Star Wars?**
**2.¿Es verdad que el nuevo Señor de los Anillos pretende superar a Final Fantasy?, ¿cuándo saldrá?**
**3.¿Cuándo saldrá la DS?**
**Un saludo de mi espléndida GC.**
*Guillermo Tarner. E-mail.*


*«La Tercera Edad» será un juego de Rol muy peliculero, y pelín diferente a lo visto en Crystal Chronicles.*

**! NA.** Buenas. Pues sí, habrá nuevo Star Wars, sólo que en Game Boy Advance. Lo firma Ubisoft y se llama Star Wars Trilogy: Apprentice of the force. Aprovechando que sale ahora a la venta la trilogía en DVD, pues eso, que habrá juego basado en las tres pelis, y con recorrido por las mejores escenas. Tiene buena pinta, así que no te pierdas su estreno a finales de septiembre. Cambiando de tema, el nuevo Señor de los Anillos: La Tercera Edad estará en la línea de la saga Final Fantasy, con Rol por turnos y una ambientación brillante. Pero si has jugado a Crystal Chronicles, te vas a encontrar con algo muy diferente. Tendrás que probarlo. Las fechas de DS no se han hecho oficiales aún. La última hora es que sale en noviembre en Estados Unidos, y aquí en el primer trimestre de 2005 (¿quizá marzo?).

## MARIO Y DONKEY, PAREJA FELIZ

**? Hola amigos. Lo primero felicitaros por la revista y por los 50 números de Pokémon, y lo segundo unas preguntillas. Allá van: ¿Para cuándo Mario Tenis en GC?, ¿cuánto costará la nueva DS?; y por último, ¿no se sabe nada sobre un Donkey Kong para GC ? Gracias.**
*Roberto Santos Collado. E-mail.*

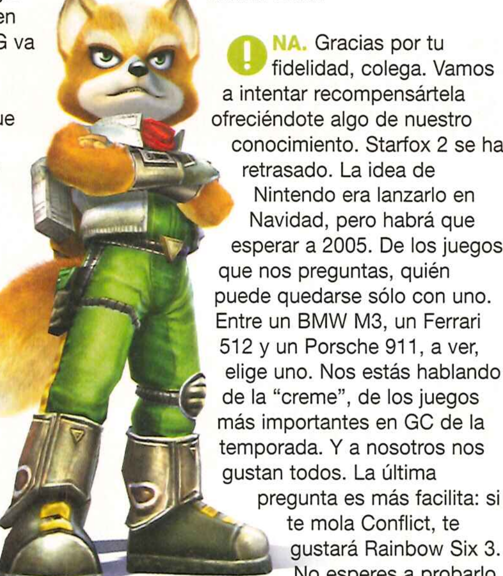
**! NA.** Gracias por tu felicitación, Roberto. Esperamos que hayas participado en el superconcurso del último número... ¡y que tengas mucha suerte! Bueno, a lo nuestro. El tenis más flipante de la historia de Nintendo llega este octubre a Japón, pero nos tememos que no estará aquí hasta el primer trimestre de 2005. Las pantallas y noticias que vamos recibiendo nos dejan cada vez más impresionados. ¡Este Mario Tennis va a ser muy, muy especial! Y desde luego no un tenis a la usanza... Con la DS, ya se sabe, de momento todo son especulaciones. Antes nos tiramos a la piscina con la fecha, ahora vamos a decir que el precio que se rumorea es de 180 dólares (unos 165 Euros). Pero nada, sin confirmar, claro. Y no desesperes con Donkey. Su KONGA va a ser una pasada (de hecho ya hay segunda entrega lista en Japón), pero nuestro KONG va a dar más de sí. El MONO estrenará arcade de plataformas en un juego que se llamará Jungle Beat y combinará acción, saltos y bongos. Todo a la vez.

## STARFOX SE RETRASA

**? Hola colegas!! Llevo tres años comprando vuestra revista y es genial. Bueno tengo algunas preguntas:**
**1. ¿Cuando sale Starfox 2 de Namco? Estoy impaciente...**
**2. ¿Qué juego de entre los siguientes me recomendáis? Starfox 2, Legend of Zelda, Resident Evil 4 o Metroid Prime 2.**
**3. ¿Va a salir algún juego parecido al Conflict Desert Storm?**
**Muchas gracias Nintendo Acción.**
*Vicente. E-mail*



*Donkey Kong Jungle Beat será el próximo proyecto del mono, que también se jugará con los bongos.*



**! NA.** Gracias por tu fidelidad, colega. Vamos a intentar recompensártela ofreciéndote algo de nuestro conocimiento. Starfox 2 se ha retrasado. La idea de Nintendo era lanzarlo en Navidad, pero habrá que esperar a 2005. De los juegos que nos preguntas, quién puede quedarse sólo con uno. Entre un BMW M3, un Ferrari 512 y un Porsche 911, a ver, elige uno. Nos estás hablando de la "creme", de los juegos más importantes en GC de la temporada. Y a nosotros nos gustan todos. La última pregunta es más facilita: si te mola Conflict, te gustará Rainbow Six 3. No esperes a probarlo.

## LOS ARTISTAS DEL MES



**Javier Domínguez, Sergio Llorente y José Cobas** son el redactor jefe de N.A. y dos colaboradores, que además forman parte del grupo **Al Otro Lado**.

**¡¿Y TIENEN UN CD?!**
**Pues sí, rock total y buen sonido. Quién se lo iba a decir, estando Jimmy entre sus filas.**

## P+R
### (Pregunta Rápido, que esto está que arde)

**¿SE SABE ALGO SOBRE NUEVOS GOLDEN SUN?**
Fíjate que hemos oído por ahí que Nintendo quiere convertirlo en una licencia estilo Mario.

**¿NOTICIAS DE UN VIRTUA STRIKER PARA GAMECUBE?**
Haylas, haylas. Hemos visto un Virtua Striker 4 rulando por las Cubes japonesas.

**¿FECHA DE LANZAMIENTO DE FF I + II PARA GBA?**
El juego de Square-Enix llegará por estas tierras el 10 de diciembre, confirmado.

**¿SE HA ANUNCIADO OTRO WARIO WARE PARA GBA?**
La segunda entrega llega a Japón el 16 de octubre con 300 microjuegos. Casi nada.

**¿HABRÁ UN SMASH BROS PARA GAMECUBE?**
Pues... qué te parecería si te dijéramos que al final se podría estar desarrollando ¡¡para DS!!

**¿NUEVA ENTREGA DE DRAGON BALL PARA GBA?**
Sí. Su título: Advance Adventure y será un "fighter" rompedor.

## RESIDENT EVIL PARA NINTENDO DS

**? Saludos, redactores de una genial revista. Me enteré de que hace un tiempo pensaban hacer un remake del clásico Resident Evil para GBColor pero que al final el motor gráfico no dio para ello. Pensaba que lo sacarían para Advance pero no fue así. Ahora me gustaría saber si sacarán RE, el clásico de toda la vida (no los nuevos) para DS. Sería una auténtica pasada visualizar en una pantalla el personaje y en otra el mapa de la mansión y el estado de vida, si se viera en 3D... como un sueño vamos.**
*Carlos. E-mail*

**! NA.** Capcom ha confirmado su presencia estelar en la lista de desarrolladores. Entre sus primeros proyectos no hay un Resident (sí un Megaman y un Viewtiful Joe), pero a nadie le queda duda de que tendremos un RE en nuestra máquina. ¿Clásico, remake, nuevo? Ni flores, pero a buen seguro que incluirá un montón de sorpresas. La doble pantalla es una flipada y hay que saber aprovecharla. En fin, tiempo tenemos para especular, crear...

# EN EL PRÓXIMO NÚMERO...




## ¡Llévate todos los Pokémon de Rojo Fuego y Verde Hoja!

# EL PÓSTER QUE ESTABAS ESPERANDO

**Sí, no te pierdas el próximo número de Nintendo Acción porque te quedarás sin el único póster que reúne todos los Pokémon de las nuevas ediciones.**

Edición Rojo Fuego
Pokémon™
Edición Verde Hoja

Con mas de 200 Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja

*NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.*


## Staff

**Director:** Juan Carlos García Díaz
**Directora de Arte:** Susana Lurguie
**Redactor Jefe:** Javier Domínguez
**Maquetación:**
Miguel Alonso (Jefe de maquetación)
Augusto Varela
**Secretarias de Redacción:**
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
**Colaboradores:** Juan Carlos Herranz, Angel Luis Guerrero, Aleix Ibars, Héctor Domínguez, Víctor Sánchez, Patricia Cahue, Javier Salazar, Sergio Llorente, Fco. Javier Sánchez




**Edita:** HOBBY PRESS, S.A.
**Directora General:**
Mamen Perera
**Director de Publicaciones de Videojuegos:**
Amalio Gómez
**Subdirector General Económico-Financiero:**
José Aristondo
**Director de Producción:** Julio Iglesias
**Jefa de Distribución y Suscripciones:**
Virginia Cabezón
**Coordinación de Producción:**
Miguel Vigil
**Departamento de Sistemas:**
Javier del Val

**DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD**
**Director Comercial:** José E. Colino
**Directora de Publicidad:** Mónica Marín
**Jefes de Publicidad:**
Gonzalo Fernández y Beatriz Azcona
**Coordinación de Publicidad:**
Mónica Saldaña
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

**REDACCIÓN**
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
nintendoaccion@hobbypress.es

**Suscripciones:** Telf. 806 015 555
Fax: 902 540 111
**Distribución:** Dispaña.
C/Orense, 12-14 - 2ª planta
Oficinas 2 y 3
28020 Madrid Tel. 914 179 530
**Transporte:** BOYACA. Tel. 917 478 800
**Imprime:** RUAN. Avda. Industria, 33
28100 Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992







Publicación controlada por 



**Hobby Press** es una empresa de **Axel Springer**

axel springer

# www.movilmundo.com

todo un mundo de soluciones para tu móvil >>

Pasate por nuestra pagina web y descargate lo ultimo para tu movil

logos, tonos, melodias polifonicas, fotos, animaciones...

## Fondos a color para tu movil

ENVIA WAP33 + UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU IMAGEN AL 7494

Si lo prefieres puedes llamar al 806 41 69 90

### Lo+Pedidos

2 mensajes y ninguno bueno — Devolver

35540 · 36636 · 36636

36457 · 35497 · 36009








35485 · 35532 · 35980 · 36295 · 35438 · 35502 · 36442 · 35563

### TOP FONDOS



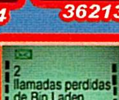





36170 · 38878 · 37489 · 38879 · 35937 · 36648 · 36455




36329 · 36524 · 36213 · 36326 · 35492 · 36215 · 39925









+18 — 2 llamadas perdidas de Bin Laden — Llamar — I LOVE YOU

44019 · 36613 · 45007 · 36525 · 37030 · 36232 · 39727 · 36523









3 llamadas perdidas estamos buscándolas — Encontrar

36448 · 36518 · 37715 · 35989 · 45015 · 35546 · 37810









35365 · 37768 · 35332 · 36337 · 37219 · 37492 · 39024









39024 · 36103 · 37442 · 35427 · 35559 · 37366 · 35819









1 llamada perdida de tu amante — Llamar — +18

35230 · 45009 · 37515 · 36927 · 36637 · 37177 · 39255









36927 · 36634 · 37131 · 37683 · 36164 · 38916 · 35935










### ANIMACIONES









anim116 · anim185 · anim153 · borracho · 37271 · anim184 · vaquita








boxeo · 36641 · karateka · anim187 · pincha · dance · avispa

## Polifonicos

Suenan como música real

Si lo prefieres llama al 806 41 69 90

ENVÍA TONOS97 un espacio y el codigo del tono polifonico al 7494

si no esta el tono que estas buscando envia TONOS97 seguido de un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, titulo...) al 7494

### TOP 25

| | |
|---|---|
| 84680 | Dragostea din tei |
| 84826 | Dale don dale |
| 84760 | Obsesion |
| 82172 | Barcelona |
| 83808 | Himno de España |
| 84440 | El señor de los anillos |
| 84446 | Cara al sol |
| 82652 | Fiesta Pagana |
| 80017 | Mision Imposible |
| 80025 | The Simpsons |
| 83883 | Fraggle Rock |
| 84067 | El Exorcista |
| 84064 | Darth Vader Marcha imperial |
| 80143 | La Pantera rosa |
| 80044 | Rocky |
| 80277 | Nothing else matters |
| 84428 | Asturias |
| 84068 | Du hast |
| 83188 | Real Madrid |
| 80726 | No woman no cry |
| 80093 | Equador |
| 84720 | Lola |
| 84094 | Himno de riego |
| 82935 | Noches de bohemia |
| 84519 | Left outside alone |

### NOVEDADES

| | |
|---|---|
| 84820 | Breaking the habbit |
| 84811 | Dame tu aire |
| 84810 | On the sofa |
| 84808 | Too lost in you |
| 84807 | El mundo a mis pies |
| 84806 | Apagon |
| 84805 | Volver a disfrutar |
| 84804 | Honest |
| 84803 | Estadio Azteca |
| 84802 | Can´t get my head around you |

### LO+PEDIDO

| | |
|---|---|
| 80095 | South Park |
| 80045 | Without Me |
| 84677 | Build a bridge |
| 84678 | Permitame señora |
| 81687 | Puedes contar conmigo |
| 81690 | Bye Bye |
| 83586 | Somewhere I belong |
| 83650 | Saint Anger |
| 83652 | Not gonna get us |
| 80514 | Sweet Dreams |
| 80933 | Freak on a leash |
| 81384 | Light my fire |
| 80097 | Forgot About Dre |
| 80012 | Sk8ter Boi |
| 83687 | This is halloween |
| 84213 | Tequila |
| 84626 | Tainted love |
| 84569 | I disappear |
| 84527 | Rainmaker |

### CINE-TV

| | |
|---|---|
| 80108 | Benny Hill |
| 80096 | Pulp Fiction |
| 80131 | Buffy Cazavampiros |
| 84437 | Shin Chan |
| 80125 | Mortal Kombat |
| 84724 | El bueno, el malo y el feo |
| 84759 | Gladiator |
| 80174 | Expediente X |
| 84207 | El Padrino |
| 83834 | La abeja maya |
| 80074 | El equipo A |
| 80014 | James Bond |
| 80091 | 20th Century Fox |
| 80043 | The Terminator |
| 84433 | Nos vamos a la cama |
| 80048 | El coche fantastico |
| 84823 | Harry Potter |
| 80024 | The Matrix |
| 83658 | Star Wars |
| 83837 | Cocacola |
| 84434 | Estas despedido |
| 80023 | Austin Powers |
| 80065 | Friends |
| 80336 | MacGyver |
| 84231 | Bar coyote |
| 84696 | 7 vidas |
| 83835 | Star Wars |
| 80238 | Indiana Jones |
| 80285 | Charlie´s Angels |
| 80249 | Futurama |
| 80194 | Dirty Dancing Time of Life |
| 80118 | Harry´s Wonderous |
| 82218 | Cabaret |
| 83648 | La familia Munster |
| 80884 | Aquarius |
| 80498 | El fantasma de la opera |

### DISCO-TECNO

| | |
|---|---|
| 84203 | Dos gardenias |
| 83814 | Satisfaction |
| 84226 | Cafe del mar |
| 80056 | Insomnia |
| 83228 | Samba Adagio |
| 84201 | Voglio vederti danzare |
| 80041 | Heaven |
| 84605 | Shin chan dance |
| 84572 | Infected |
| 83675 | Flight 673 |
| 81664 | Children |
| 80067 | Belissima |
| 80642 | Enjoy the silence |
| 84776 | Stripped |
| 84263 | Traffic |
| 83580 | Weekend |
| 81684 | Mundian to bach ke |
| 83786 | Desenchantee |
| 83661 | Axel F 2003 |
| 84787 | Beso en la boca |
| 84907 | Giulia |
| 80046 | Better off alone |
| 80197 | Sandstorm |
| 83905 | Out of space |
| 84575 | Like this like that |
| 84749 | On the move |
| 83798 | Personal Jesus |
| 83858 | Alive |

### ESPAÑOLAS

| | |
|---|---|
| 83849 | Molinos de viento |
| 84267 | Buleria |
| 84744 | Malo |
| 84520 | Oye el boom |
| 82886 | Ni más, ni menos |
| 84216 | La costa del silencio |
| 84734 | Insoportable |
| 84426 | Abre tu mente |
| 84090 | Tengo |
| 82380 | Dame Veneno |
| 84532 | Ya nada volvera a ser como antes |
| 84920 | Pastillas de freno |
| 84432 | Fuente de energia |
| 83796 | La madre de Jose |
| 84642 | Angel malherido |
| 84731 | La vida al reves |
| 84833 | Bambu bambu |
| 84500 | Te quise tanto |
| 83599 | Papi chulo |
| 82247 | Cannabis |
| 83856 | 20 de enero |
| 82740 | Maldito Duende |
| 84531 | La chica de la habitacion de al lado |
| 84791 | La rueca |
| 84798 | Lagrimas negras |
| 84774 | Otra vez |
| 84034 | Uno mas uno son siete |
| 82364 | Chiquilla |
| 82004 | A Dios le pido |
| 82284 | Color Esperanza |
| 82430 | Devuélveme la Vida |
| 84586 | Al menos ahora |
| 84852 | Duele el amor |
| 84599 | Esclarecidos |
| 84475 | Soy lo que me das |
| 84439 | Para llenarme de ti |
| 83902 | Son de amores |
| 84072 | Tanto la queria |
| 83604 | Loca |
| 83290 | Sin Miedo a Nada |

### POP-ROCK

| | |
|---|---|
| 80239 | Final Countdown |
| 84779 | Mariacaipirinha |
| 84930 | Del pita del |
| 84822 | Opa opa |
| 80062 | In The End |
| 80293 | Its my life |
| 83584 | Bring me to life |
| 84204 | In the shadows |
| 84252 | Hey ya |
| 84248 | Losing my religion |
| 80472 | Every breath you take |
| 80078 | Billy Jean |
| 83662 | Crazy in love |
| 84357 | Turn me on |
| 84421 | With or without you |
| 80217 | Satisfaction |
| 83885 | Numb |
| 84215 | Baby boy |
| 84654 | Air hostess |
| 84708 | Smells like teen spirit |
| 80630 | Our House |
| 80150 | Bitter sweet symphony |
| 83656 | Satisfaction |
| 82159 | Baila Morena |
| 80362 | November Rain |
| 84247 | Feel |
| 84364 | Toxic |
| 84589 | Time to burn |
| 84655 | Yeah |
| 84675 | Summer sunshine |
| 84676 | Don´t tell me |
| 84396 | Angie |

### HIMNOS

| | |
|---|---|
| 84362 | Champions League |
| 82190 | Betis |
| 83258 | Sevilla F.C. |
| 84436 | Centenario Real Madrid |

### MP3

| | | |
|---|---|---|
| 77007 | Orgasmo | Sexy |
| 77018 | Teléfono antiguo | Tecnologia |
| 77045 | Harley Davidson | Vehiculos |
| 77048 | Sirena de policia | Vehiculos |
| 77002 | Grito de Tarzan | Peliculas |
| 77119 | Bebe gracioso | Personas |
| 77091 | Risa de Thriller | Personas |
| RARO | Raro, raro, raro...... | Personas |
| 77000 | 20th Century Fox | Peliculas |
| 77052 | Erupto bruto | Personas |
| 77068 | Chimpace excitado | Animales |
| cristal | Cristal que se rompe | Ruidos |
| 77075 | Gallo | Animales |

### SONIBROMAS

| | | |
|---|---|---|
| boris | Boris | Imitación |
| pocholo | Pocholo | Imitación |
| torrente | Torrente | Imitación |
| 77123 | Que alguien me coja! | Frase |
| papuchi | Papuchi | Imitación |
| RISA | Carcajada | Hombre riendo |
| 77143 | Descuelga cobarde | Chiquito de la calzada |
| 77148 | Te llama la guardia civil | Chiquito |
| maldicion | Maldicion | Terror |
| 77176 | Españoles Franco ha muerto | Frase |
| 77178 | Cuñaaaaao | El risitas |
| DINIO | Dinio | Imitación |
| 77122 | Hola, hay alguien? | Frase |
| 77166 | Doctor Maligno | Austin Powers |
| 77201 | Risa malvada 3 | Risa |
| 77194 | Aqui llega torrente | Torrente |
| 77196 | Tienes un mensaje nuevo | Frase |
| tamara | Tamara | Imitación |
| 77033 | Pies de picapiedra | Dibujos |
| 77116 | R2D2 | Star Wars |
| 77121 | Es tu jefe no lo cojas | Frase |
| 77243 | Del pita del | Anuncio Cocacola |
| 77222 | Pedos y eruptos | Divertido |
| 77147 | A tomar una copita | Chiquito |
| 77199 | Pescao es mu rico | Torrente |
| 77152 | Ring ring con voz | Persona |
| pujol | Jordi Pujol | Imitación |
| 77145 | Soy el doctor Grijander | Chiquito |
| 77129 | Uajajajaja | Shin Chan |






The Pokémon Company
Nintendo
¡DALE OTRO AIRE A LA BATALLA!
© 2004 Pokémon © 1995-2004 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM and ® are trademarks of Nintendo. © 2004 Nintendo.
POKéMON
GAME BOY ADVANCE
POKéMON
EDICIÓN ROJO FUEGO
POKéMON
EDICIÓN VERDE HOJA
ADAPTADOR INALÁMBRICO INCLUIDO EN CADA JUEGO
INCLUYE
POKéMON ROJO FUEGO Y POKéMON VERDE HOJA HACEN REALIDAD LAS BATALLAS SIN CABLES.
Intercambia tus Pokémon y tus mensajes secretos como nunca antes habías hecho… ¡Sin cables! Además, siete nuevas islas por explorar, más de 100 nuevos Pokémon nunca vistos en Game Boy Advance y un adaptador inalámbrico gratis. ¡Verlo para quererlo!
Pokémon Rojo Fuego y Pokémon Verde Hoja Sólo para Game Boy Advance.
GAME BOY ADVANCE SP
http://pokemon.nintendo.es